25周年の『ドラゴンクエスト』、ゲーム&アニメ版『シュタインズ・ゲート』を特集!

デンゲキニンテンドーDS 7月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2011年5月26日発行・発売 第11巻第14号 通巻189号

電撃ゲームス MONTHLY

定価650YEN
Vol.21

1作目の発売から25周年を迎える今、クリエイターの声とともにシリーズを考察する!

特集1 『ドラゴンクエスト』の歩んだ25年



特集2 『STEINS;GATE(シュタインズ・ゲート)』への誘い

アニメや『比翼恋理のだーりん』、PSP版などで広がり続ける想定科学ADVの世界。ゲーム版スタッフとアニメ版スタッフが語るその魅力とは?

『エルシャダイ』meets 高須光聖
ディレクター竹安氏&プロデューサー木村氏&放送作家・高須氏が『エルシャダイ』を語る!

『ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D』とリンク25年の歩み
ニンテンドー3DSで生まれ変わる名作のすべてを徹底解説!

『Wizardry』〜石の中にも30年〜
末弥純氏、ベニー松山氏らの言葉から探る、不滅のダンジョンRPGの歴史

充実のインタビュー!
ダンボール戦機/メルルのアトリエ 〜アーランドの錬金術士3〜/バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D/ファイナルファンタジーXIV/NEWラブプラス/パンドラの塔 君のもとへ帰るまで ほか

6月の全ゲームをプレビュー&レビュー!

レゲーの花道 第7回『アトランチスの謎』
「水曜どうでしょう」ディレクター藤やん・うれしーの悩むだけ損!

巻末グラビア **SKE48** 高柳明音/加藤るみ/若林倫香/古川愛李


G TUNE
ULTIMATE GAMING MACHINE
* 画像はイメージです。
* ディスプレイ・スピーカー・ゲームパッドはオプションです。
* キーボード・マウスは写真の物とは異なります。
iiyama
GTX550Ti 搭載
ゲームパソコンが
5万円台から!!!!!!
インターネットで『G-Tune』と検索してみてください！
G-Tune
検索
http://www.g-tune.jp/
個人のお客様のご購入・ご相談は
TEL. 03-6833-1010
FAX. 03-6739-3804 受付時間 10:00-20:00 年末年始を除き無休
法人のお客様のご購入・ご相談は
TEL. 03-6739-3808
FAX. 03-6739-3821 平日 9:00-18:00
【返品について】納品日から8日以内に当社所定の申し出を行い、製品外観および性能が出荷前と同等の状態であることを確認した場合のみ返品可能です。ただし、返品には当社規定の返品手数料を申し受けます。また、製品を返送いただく際の送料はお客様のご負担となります。
●お支払いは銀行振込・代金引換便・クレジットカード・ショッピングクレジット(1～60回/ボーナス一括・併用)・コンビニ支払いがご利用いただけます。●表示価格には送料は含まれません。送料は別途申し受けます。●商品写真は出荷時のものとは異なる場合があります。●記載されている内容、外観および仕様、価格は予告無く変更される場合があります。最新情報はウェブサイトにてご確認下さい。●プリインストールおよび、付属のソフトウェアは市販のパッケージ商品とは付属品・マニュアルなどにおいて一部異なる場合があります。●商品納期につきましてはお問い合わせください。運送やその他予期せぬ事由による納期の遅れがございます。●Intel、インテル、Intel ロゴ、Intel Inside、Intel Inside ロゴ、Centrino、Centrino Inside、Intel Viiv、Intel Viiv ロゴ、Intel vPro、Intel vPro ロゴ、Celeron、Celeron Inside、Intel Core、Core Inside、Itanium、Itanium Inside、Pentium、Pentium Inside、Viiv Inside、vPro Inside、Xeon、Xeon Inside は、アメリカ合衆国およびその他の国における Intel Corporationの商標です。●Microsoft、Windowsは米国Microsoft Corporationの米国およびその他の国における登録商標または商標です。

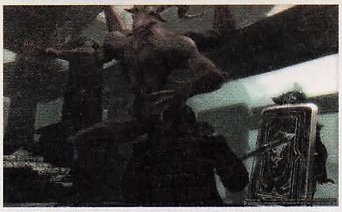


オフィシャルWEB: http://steinsgate.jp/
科学アドベンチャーオフィシャルWEB: http://www.kagaku-adv.com/
SCIENCE ADVENTURE TEAM SINCE 2007 5pb. GAMES
それはありえたかもしれない、
ラボメンたちとの物語。
Steins;Gate シュタインズ・ゲート
比翼恋理のだーりん
XBOX 360
想定厨×2アドベンチャー
限定版:9,240円(税込)/通常版:6,090円(税込)
限定版特典:FG204 METALLIC EDITION Ver.1,02/リミックスサントラ「Micro Wave Master Mix」
仕様は予告なく変更になる恐れがあります。予めご了承ください。
CERO B 12才以上対象
プロデューサー:松原達也[5pb.]/シナリオ:たきしどまさし、安本亨/シナリオ監修:林直孝[5pb.]
キャラクターデザイン:huke/ガジェットデザイン:SH@RP/音楽:阿保剛[5pb.]
©2009-2011 5pb. Inc. /Nitroplus Microsoft,Xbox,Xbox 360,XboxLIVE,Xbox関連ロゴは、米国Microsoft Corporationおよび / またはその関連会社の商標です。
同日発売!!『STEINS;GATE Platinum collection』&『STEINS;GATE ダブルパック』※1
2011年6月16日(木)発売予定 価格 3,990円(税込)※2 9,240円(税込)※3
※1: STEINS;GATE ダブルパック は STEINS;GATE Platinum collection と STEINS;GATE 比翼恋理のだーりん 通常版が同封されます
※2: STEINS;GATE Platinum collection の価格になります
※3: STEINS;GATE ダブルパック の価格になります











COVER STEINS;GATE


世界を変えるちからに、出会った。
Atelier Meruru
アーランドの錬金術士3
メルルのアトリエ
予約特典
※写真はイメージです
メルルのアトリエに登場するキャラクター達の魅力あふれるドラマCD
限定版
※写真はイメージです
プレミアムボックス同時発売！
クリスタルペーパーウェイト、ねんどろいどぷらす メルルチャームを同梱。さらに魅力ある限定商品に！
CERO 審査予定 レーティング
2011.6.23 On Sale!
Premium Box 10,290円(税込) 通常版 7,140円(税込)
PS3
PlayStation 3
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of the same company.
株式会社ガスト
©GUST CO.,LTD. 2011

CONTENTS 2 Entertainment Side



GAME INDEX

クリエイターのDEEP(ディープ)な履歴書 featuring

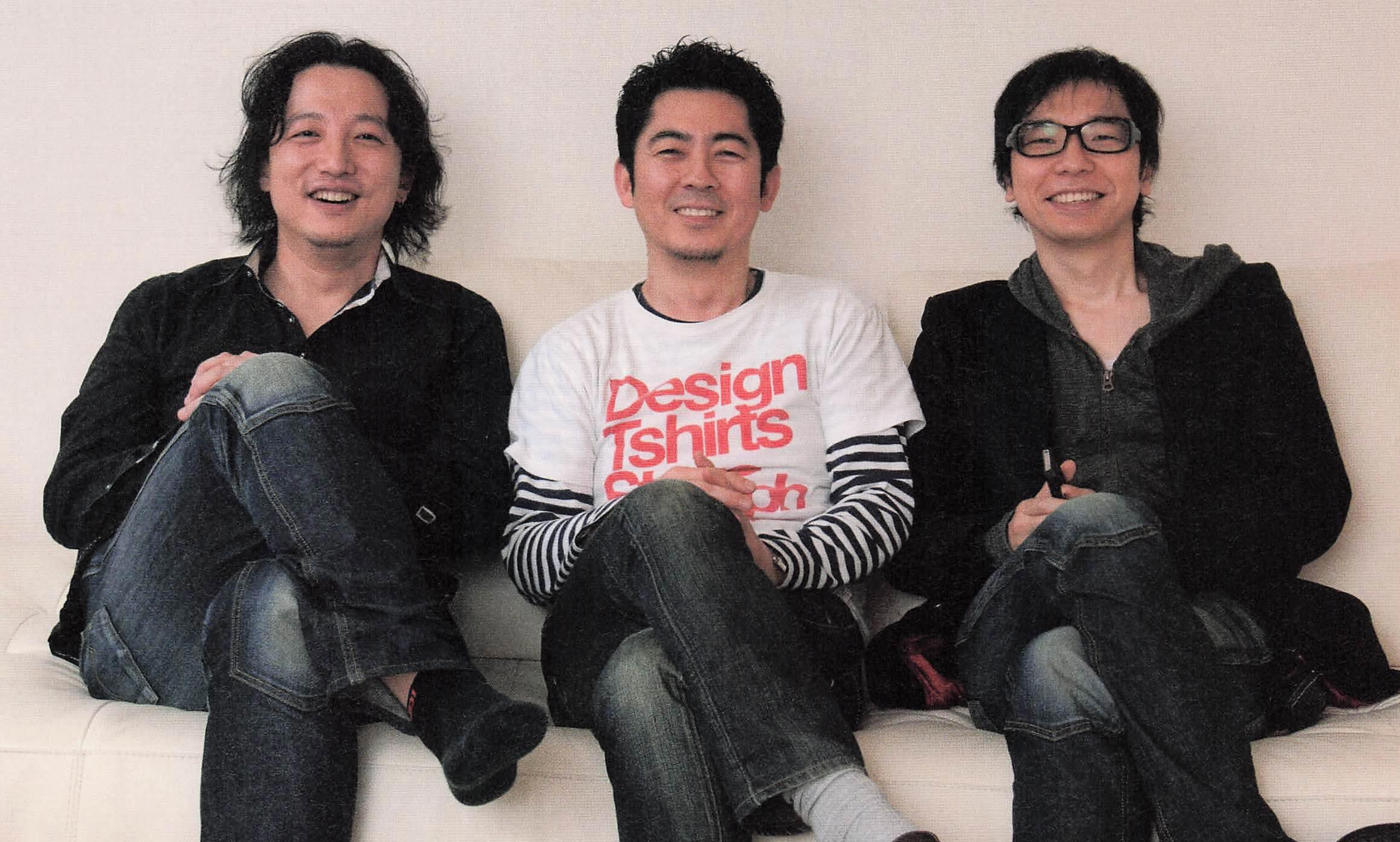
El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON

誰も見たことのない世界を——そんなコンセプトを全面に押し出して、独自のブームを生み出し、その中を駆け抜けた作品『エルシャダイ』。生みの親であり、大学時代からの友人である竹安佐和記と木村雅人を挑戦に駆り立てたのは、ひとつのラジオ番組がきっかけだった。長年のツレ（友人）である芸人・松本人志と放送作家・高須光聖による伝説のラジオ「放送室」である。笑いとテレビの第一線で活躍し続ける憧れのクリエイターにゲームの作り手が出会うとき、そこにどんな化学反応が生まれるのだろうか。

放送作家
高須光聖
×
『エルシャダイ』ディレクター
竹安佐和記
×
『エルシャダイ』プロデューサー
木村雅人

「クリエイティブ」の話をしよう

～ツレとつくる、ツレと語る、ジブンを壊す～



企画・取材・文／松下 彩
写真／林 久平



「これで革命は起きるか」
テリー伊藤さんの名言は、
今でも僕の
マイルストーンのひとつ

(高須)

ラジオ番組「放送室」がなかったら、
東京へ出て勝負しようなんて思わなかった

(竹安)

竹安佐和記を天才だと信じきろう——
その前提で仕事を進めようと考えたとき、
真っ先に思い浮かんだのが、高須さん

(木村)

クリエイターの頭の中 それを伝えるための「儀式」とは

高須光聖氏（以下、高須。敬称略） さっきまで『エルシャダイ』を遊ばせていただいてたんですが、楽しいですね。普段、あまりゲームは遊ばないのに、思わず夢中になって遊んでしまいました。画面は斬新だけど、遊んでみるとわりと昔遊んでたゲームに近い感じがいい。わかりやすい。

竹安佐和記氏（以下、竹安。敬称略） そう言っていただけると嬉しいです！

木村雅人氏（以下、木村。敬称略） 誰でもカンタンに遊べるようにと作ったのと、古きよきファミコン世代のおもしろさも詰め込めれば、と思っていたので。

高須 あとは、あの完全にマイ○ル・ジャクソンなアイツ。あれ、おもしろいね。見てて腹立つわ～。戦闘にまったく関係あれへんし！（笑）

竹安 仮面はずす時のタメの時間とか、無駄に長くしたりしたんですが。

高須 笑いどころとしてはもっとゆっくりでもええよね。もっといろんなカメラアングルがあって「なんでこんなたっぷり撮ってんねん！」っていう無駄がおもしろい気がする。シーンとしてるのが長いと、いっそうバカバカしいしね。

木村 なるほど。もっと引っ張ってもよかったのか……勉強になります。

高須 ゲームとテレビじゃ違うと思うから一概には言えないけれど、遊んでいて「あ、笑かしたいのかな」というのは伝わってきた。僕たちだったら笑わすことに心血注ぐけど、ゲームの本質はそこじゃないだろうから。そのあたりは加減が難しかったんじゃない？

竹安 全然やりきってはいませんね。もっとやりたいことはあったけど、できなかったという部分もありましたし。そこには僕の力不足というのももちろんあったと思うんですが。

高須 ゲームは大人数で、何年もかけて作るんでしょう。コストも人手もスピードも、テレビとは全然違うとか。

木村 そこは日本のゲーム業界が抱える大きなネックですね。この『エルシャダイ』も企画してから発売まで、開発に3年近くかかっています。

高須 そりゃ、気軽にこんなんやってみよう、とは挑戦できないよね。リスクが大きすぎる。そうしたら、自然と安全なほうに流れるでしょう。

竹安 それにたくさんの人間が集まってひとつのものをつくりあげるので、そのぶん角が取れて丸くなるというか……妥協する面がどうしてもありました。

高須 でも、この独創的なビジュアルには相当驚いたよ？ そのあたりはクリエイターが貫いてる感じがすごく伝わってくるけどな。こんな絵がどうやったら頭に浮かぶのか、というのも気になるけど、僕としては竹安さんの頭の中のヴィジョンを、どうやって他人と共有して「ゲーム」として成立させたのかが興味深い。

竹安 それはもうひたすら描いて、見せて、話して共有するしかなかったですね。スタッフがピーク時は100人近くいたんですが、その人たちすべてに共通の認識と熱を持たせようとすると本当に大変で、怒ってばっかりでした。

高須 怒ってたの？ そんな風には見えないのに（笑）。

木村 僕に部下の叱り方を相談しに来てた時期もありましたからね（苦笑）。なんでわかってもらわれへんねん、と。

高須 それはこっちの世界でもあるよ。テレビやコントを作るのは、結局大勢の分担作業になるから。どんなクリエイティブも規模が大きくなったら、手分けするよりほかないでしょ。

木村 そういうときって、高須さんはどうされてるんですか？ 松本さんや高須さんが描いてる笑いを作るために、どう作業すればいいか、ってことを、どうやって赤の他人に伝えるんですか。

高須 んー、もう場数を踏むしかないよね。「ごっつぇぇ感じ」のころは「儀式」って呼んだりもしてたけど。

竹安 儀式？

高須 松本（人志氏）が楽屋でスタッフを集めてネタ出しをするってときに、ADまで全スタッフを集める。当然楽屋に全員入るわけない。ディレクターさえ楽屋からあふれて、廊下にも入りきらず、ADなんて楽屋のドアも見えないような階段にまで行っちゃってるわけ。それはもう異様な光景で。松本の声なんて聞こえもしないのに、毎週ノートとペン持って階段でうたたねしてるADなんて意味ないと思うでしょ。でも意味ないけど、意味はあるんだよ。儀式じみた行為によって、少しずつ表現者＝この場合は松本人志が何を作りたいか、どうしたいかっていうのを空気で感じていく感覚が身につく。そしたら、現場が熱を共有できる。

木村 経験値になる、てことですか。

高須 そう。経験値でしか理解の速度は埋められない。今までに見たことない笑いをつくろうっていってるんだから、見たこともないものを描いてる人の頭の中を見るチカラが必要なわけでしょう。

竹安 それってどんなビジネスでも一緒ですよね。相手の描いてるものを素早く理解するスキルって必ず問われます。

高須 俺と松本は長いこと一緒におるから、言葉が少なくてもわかる。原風景も一緒だし。でも仕事となれば、そうじゃない人にまで理解させないと大きなプロジェクトは成立させられない。となれば、儀式的行為でもって共通言語を早く身につけてもらうしかなかった。「ごっつ」はそうやって作っていって、スタッフを育てた部分があったなぁ。今だと「ガキの使い」はそういう精鋭が多い。

竹安 そうじゃないとあんな企画や年末の特番なんて、絶対作れないと思います。

高須 結果、スタッフ全員おっさんばっかりになってしもとるけどね（笑）。でも、みんな志高いなぁと思うよ。なにか新しいことを、新しいことをって貪欲に追いかけていけるから、ある意味ですごく幸福な現場だなと感じる。

天才の定義 それは「負けられない人」

高須 2人は仲いいんですか？

竹安 腐れ縁ではありますけど、わりと生きる世界は違うかな、という気がします。木村は人気者タイプで、僕はどっちかっていうとひとりぼっちタイプですよ。

木村 竹安はいわゆる天才肌で、僕はそういう才能があんまりなかったから自然とデザインの仕事から離れて、プロデュース側に回りました。

高須 なんとなくそのバランス、わかる気がする。木村さんが華やか担当だ。

竹安 大阪芸術大学で知りあって、サークルで一緒に自主制作のアニメーション



▶竹安氏が手渡したのは高須イーノックと松本ルシフェルの描きおろしイラスト！ 世界に1枚の逸品に高須氏も大興奮でした。





3人をつなぐ作品「放送室」

2001～2009年にかけて、TOKYO FM系で放送された深夜ラジオ番組。松本人志と高須光聖が自由に語り合うスタイルが好評を博した。番組を収録したCDBOXも発売され、竹安氏はこれを全巻所持している。



流行語大賞をいただいた後は そのセリフを一切自分から口にしなかった そうじゃないと妙な**成功体験**に飲み込まれて 見失いそうな気がしたから

(竹安)

を作ったりしてたんです。ガイナックスの庵野秀明さんたちが伝説を残したように何か残したいと思って。その時、一緒に一生懸命やってくれたメンバーの1人が木村でした。

高須 そんな2人で今のプロジェクトにチャレンジしたのは、やっぱりお互いに何かある、と感じてたから？

木村 そうですね。僕は竹安の描くもの、つくるものがずば抜けてると、学生時代から思ってました。今回の作品をつくるときにも決めたことがあって。竹安佐和記を天才だと信じきろうと思ったんです。誰がなんと言おうと、僕だけはこいつを天才やと信じて進もうと。その前提で仕事を進めようと考えたとき、真っ先に思い浮かんだのが高須さんでした。高須さんはずっと、松本さんのことを天才だと思って、信じて来られたんですよね？

高須 そうだなぁ……厳密に言うと確かに天才の時代があったけれども、今なお絶対的なトップかと言われたらわからない。昔は松本に対して1000人が束になっても敵わなかったけど、今は1000人が束になってかかっていったら1人か2人は勝てるかもしれない、そんな感じ。天才というのは「負けてはならない人」。すべて勝ちまくるのは、さすがに無理だと思う。

竹安 それは、松本人志の笑いが視聴者を育てて、そこから新たな芸人が出てきた結果として受け止めてるんですか？

高須 いや、育てたとかって、そんな意識はまったくない。少なくとも僕には。ただ松本人志と新しい笑いをたくさんつくりたかった。10年後に新しい笑いを誰かが探そうとしても、どうやってもダウンタウンのやってたことにたどり着いてしまうな、と言われるぐらい、ありとあらゆる笑いの土地を俺たちが踏み荒らしてやろう、と。そして、腐らない笑いを作ってみせよう、10年後に見てもやっぱりおもしろいって言ってもらえるようなものをつくりたかった。それがどこかで誰かに抜かれてしまうのは当然の流れだと思ってる。昔はどの現場でも、松本人志が必ず勝利者になって帰ってきてた。負け試合を知らない天才で英雄だったよ。でも、もう48歳だし（笑）。そうはいかないときもある。若い子らがたくさん出てきてるしね。

竹安 『エルシャダイ』をつくりはじめた時、理想としてたイメージはホントにデビューしたてのダウンタウンだったんです。「そんなんやったらあかんやろ」っていうようなことをやらかして、注目集めてやろうって。

高須 一時期すごかったもんね、あの2人。「4時ですよーだ」を終えて、東京出たての頃とか、周りのすべてにケンカ売るようなことばっかり（笑）。でもそれしかなかったんよ。明石家さんまさんみたいに周りをハッピーにできるわけでもないし、とんねるずのようにスタイリッシュでもなかった。ダウンタウンが注目されるには、泥臭くても圧倒的な笑いのセンスで勝負するしかなかった。

木村 僕らも似たような発想で動いてました。大手メーカーでできないことをやろうっていって、会社を立ち上げたけれど、現実には誰もまともに相手にしてくれませんでしたし。

竹安 そうなったらもうゲリラ戦しかないんですよ。「そんなんやったらあかんやろ」をやるしかない。

高須 ゲリラ戦は命がけやからね（笑）。ドン引きされるギリギリのラインを見抜かなきゃいけない。結果としてネットの流行語大賞をとったりしたわけだから、その作戦は成功した。『エルシャダイ』を作った人という成功体験がひとつできたのは、いい結果だったんじゃ？

竹安 でも僕は、もうそれを捨てたいと思ってるんです。

壊して捨てることでしか、プロの鮮度は保てない

高須 もうそこまで考えてるんだ。

竹安 流行語大賞をいただいた後は、一切自分から口にしないよう心がけてました。そうじゃないと妙な成功体験に飲み込まれて、見失いそうな気がして。

高須 これだけのインパクトのものをつくってしまったら今度は壊すのが大変なんだよね。捨てようと思ったって、ずっとつきまとう。あとはもう、自分のマインドの問題でしかない。つくりあげた作品の栄光にすがるんじゃなくて、自分の偶像を壊して、越えて、またつくって。そうやって自分の鮮度を保ち続けられる人こそがプロだと思う。

木村 鮮度っていい言葉ですね。それを保つために、高須さんがしてることって日々あったりするんですか？

高須 昔、テリー伊藤さんが会議で問いかけてたっていう「これで革命は起きるのか」という言葉を借りてるね。それは日々のルーチンを打ち壊す、すごい意識

竹安佐和記の履歴書

1973年生まれ。大阪府出身。大阪芸術大学を経て、株式会社カプコンに入社。『デビル メイ クライ』『鉄騎』などのデザインを手がけ、クローバースタジオ移籍後は『大神』のデザインに携わる。独立後、株式会社クリムを設立。『エルシャダイ』ではデザイナー兼ディレクターとして、数々のキャラ及び名ゼリフの生みの親として注目を浴びる。

直筆サイン色紙を2名様にプレゼント！

お三方による直筆サイン色紙を2名様にプレゼント。ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、希望のキャラを記入のうえご応募を。宛先：〒160-8326 ㈱アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス 「エルシャダイプレゼント」係



ルシフェルver.



イーノックver.

高須さんのお父さんの言葉を自分に言い聞かせました 「しゃべりたくない人間を作るな」 これはいい言葉だな、と

(木村)



木村雅人の履歴書

1975年生まれ。三重県出身。大阪芸術大学を経て、CGデザインの研鑽を積むべく渡米。帰国後、株式会社カプコンに入社し『デビル メイ クライ』などに携わった後、クローバースタジオの立ち上げに参加。『ビューティフルジョー』シリーズや『大神』を手がける。現在はイグニッション・エンターテイメント・リミテッドにて『エルシャダイ』のプロデューサーを務める。

3人のクリエイターをつなぐキーワード

3人の繋がりを読み解くために。関西の言葉やダウンタウンにまつわるキーワードの数々を紹介しよう。

ツレ

関西地方では「友人・親友」を意味してよく使われる。

庵野秀明の伝説

大阪芸大の学生が立ち上げた製作集団「ダイコンフィルム」にまつわる逸話のこと。庵野監督らが所属し、プロ顔負けのアニメや特撮作品を作って高評価を受けた。「ガイナックス」の源流として語り継がれている。

4時ですよーだ

1987〜1989年にオンエアされた、ダウンタウンがブレイクするきっかけとなったローカルバラエティ。アイドル的な人気に火がつき、東京進出のきっかけとなった。しかしあまりの人気の過熱ぶりに「まっすぐ笑いを見てもらえない」というジレンマも生んだ。

ごっつええ感じ

1991〜1998年にフジテレビ系列でオンエアされたダウンタウンの冠番組。番組丸ごと一本のロングコントを放送するなど、笑いに対する実験的かつ前衛的な試みが数多くなされ、伝説のバラエティ番組となっている。

だと思ってる。毎日毎晩、番組の企画を考えたりしながら「これで革命は起きるのか」なんて、すごくハードルの高い話。でも、それを真剣に考えていかないことには絶対に自分というブランドの鮮度が落ちていくだけだから。

竹安　昔「放送室」で聴いた言葉で印象的だったのが「他人は今日の自分しか見ない」というひと言でした。

高須　ああ、そんな話もあったねぇ。

竹安　自分が他人をそうやって見てるように、他人も自分のことをそうやって見てるんだと思ったら、そんなに腹も立たなくなるって(笑)。あの言葉のおかげでずいぶんガマン強くもなれたし、自分も昔のことにしがみつかないようになれた気がします。

高須　それでもさ、新しいことを探していくのってしんどいことだよね。企画だってそうだけど「もうないわー!」って叫びたくなるほど何も出てこないときとかやっぱりあるしね。ゲーム業界はそんなことないの?

木村　似たようなところはありますね。テレビゲームが誕生して20年以上経つんですが、あらかたのことはやり尽くされたような部分もあり、全く新しいゲーム体験を探し当てるというのは相当厳しい。だから、組み合わせるんですよ。アレと



コレを組み合わせてみたら、違う楽しみがあるんじゃないか? とか。

高須　なるほど。同じ技法でも組み合わせで見え方、感じ方が変わってくると。

木村　そうしたら、まれに誰も踏んでない、新雪の積もってるやわらかいところみたいなものが見つかったりするんですよ。「あ、ここは誰もやってないぞ」っていうような……それを探り当てて、いかに新しい体験に昇華させるかというのが命題なわけですが、失敗することも往々にしてありますね。

失敗から新たなものを「感知」だからものづくりはやめられない

高須　だけど失敗だって必要だよ。10割打者なんているわけない。むしろ失敗した企画から発見できることだってある。企画の時はよさそうだったのに、いざ撮影してみると全然思ったとおりにならなくて「どうしてこうなっちゃったんだ」って仕上がりになることもある。だけど、そのなかで「あれ? 今のちょっとおもろない?」という一瞬が見えたりする。「なんやこれ? なんかおもしろい。これ、何がおもしろい?」って突き詰めて、新しい企画がひらめくこともある。

竹安　それは、そういうアンテナを持てるか、という点が問われますね。

高須　そのとおり。そこに気づける人が上にいてくれて「この失敗が次に繋がるね」と支えてくれるならいいけど、「はい失敗」とスッパリ切られることもあるし。そのあたりはアンテナ持ってる人と価値を共有できるかによるね。

木村　適当に仕事して生きようと思ったら、そういうアンテナ持ってないほうがいい。何も感じないほうが圧倒的にラクだから。でも、感じたほうが絶対におもしろい。そして圧倒的に苦しい。

高須　それでもやめられないんよ。だって、おもしろいから!

木村　麻薬みたいなものですよ、もう。人を集めてチームを作って「これだ!」というものを作りあげて、「どうだ!」と世に問うスリルがやみつきになってしまってますね、僕は。

竹安　木村は人と接するのが大好きなタイプだから、そのへんが前向き。

木村　僕の金言は高須さんのお母さんが言った「1人で行く天国より、みんなで行く地獄のほうが楽しい」ですから(笑)。

高須　それ絶対誰かの受け売りやけどね。

木村　あとは本にあった言葉で痛烈に覚えてるのが、高須さんのお父さんの言葉ですね。「しゃべりたくない人間を作るな」という。これはいい言葉だな、と。

高須　それは僕も心がけてる。しゃべりたくない人を作ったら、その人がいる場所に行かなくなって、結果的に自分の世界が狭くなって損をするから。うちの親父もひとつくらいはええこと言うんやなぁと思った(笑)。

竹安　僕は人と接するのは嫌いではないけれど、木村ほど熱血系じゃない。どっちかというと、ずっと1人で不安に押されて何かを描いたり、作ったりしてないと落ち着かないんです。

高須　ああ、だけど不安もまたクリエイティブにはすごく重要でしょう。

竹安　モノを生み出し続けてないと、生きていられないような気がして。

高須　いいよね、2人タイプが違うから。僕と松本もそうだけど、違う世界見てるから、持ち寄ったものがおもしろくなるってことは絶対あるしね。『エルシャダイ』のあとはどうするんですか? また2人でゲームを?

竹安　僕は小説やイラストなど違うジャンルでも作品を打ち出したいなと。ゲームは世に出すのに時間がとてもかかるので、しばらくはもう少しサイクルの早い表現に取り組もうかと思っています。

木村　僕はいろいろ迷っているところです。ゲーム作りに携わっていたいと思う反面、プロデュースやマーケティングというアシスト役ではなく、自分から発信するようなこともやってみたいなとも。

竹安　やったらええやん。

木村　カンタンに言うなぁ(苦笑)。高須さんは今後はどんなものを?

高須　僕は海外のテレビに挑戦したい。海の向こうの笑いはまた違う。失敗するかもしれないけど、鮮度を失わずに楽しみながらやれたらいい。死ぬまで挑戦し続けられたらありがたいな、と。

竹安　僕らにそのチャレンジ精神を教えてくださったのは高須さんです。ぜひまたラジオで、説法聴かせてください!

高須　機会があれば、ぜひ。



これだけのインパクトのものつくったら、壊すのが大変。だけどすがるんじゃなく、壊して、越えて、またつくって鮮度を保ち続けるのがプロ

(高須)

高須光聖の履歴書

1963年生まれ。兵庫県出身。龍谷大学卒業後、旧友であった松本人志の誘いを受け放送作家の道へ。「4時ですよーだ」などの作家を経て上京。ダウンタウンの出演番組はもちろん、多くのバラエティ番組を手がける人気作家となる。代表作に「ダウンタウンのごっつえぇ感じ」「めちゃ×2イケてるッ!」など。近年は脚本家、また映画監督としても活躍の場を広げている。



まだまだ楽しめる!
『エルシャダイ』の歩き方

ここからは『エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン（以下、エルシャダイ）』の魅力を簡潔にご紹介！　ネットの動画でしか知らないというあなたも、もうクリアしちゃったよというあなたも、もう一度『エルシャダイ』の魅力をおさらいしてみよう。コレはシリアス？　コント？　それとも……？

PS3 Xbox 360	エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン
発売中（2011年4月28日発売）	¥7,980（税込）
ACT ジャンル	ACT
メーカー	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド
備考	プレイ人数：1人用

オスススメポイント❶

イーノックの親友アルマロスに会おう!!

発売日直後まで完全に伏せられていたキャラクター、それが堕天使アルマロスだ。天界でイーノックの親友だった（と本人は思っているらしい）彼は、堕天して言葉をなくし、その感情を得意のダンスで表現する。地上界でフィーバーする彼の人気に嫉妬せよ！






なんという
マイ○ル・ジャクソン…!
吠える、踊る、テレビに張り付く！　うっかりしていると笑ってる間にバトルが終わってしまうので注意しよう！

オスススメポイント❷

より刺激的なステージを体感しよう!

紀元前の話にジーンズが出てくるだけでも奇妙なのに、実際に遊んでみるとさらに奇天烈なステージがプレイヤーを待つ。「どうしてこうなった!?」堕天使たちの欲望がほとばしった結果、刺激的なステージが次々と繰り広げられる。






▲無国籍で、バラバラなのにどこか統一感があり、なぜか切ない気持ちにさせられる。そんな空間。



▶近未来的なステージに立ちはだかるマシン。進化は時を越え、人間たちに過ぎた文明をもたらした。

オスススメポイント❸

ワルいルシフェルを堪能しよう!!

発売前から本作の案内役（または広報担当）としてすっかり有名になってしまったルシフェル。だが、彼の本当の素顔は『エルシャダイ』をプレイした人だけが知ることができる。旅の途中、イーノックが真冥界と呼ばれる空間に引きずり込まれた後、ルシフェルがとる行動と選択にプレイヤーは驚くことだろう。その素顔――その視線に、ぞくり。

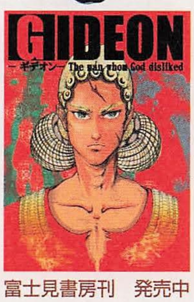


▲この目立たなさそうなキャプションで今なら言える――。
「お前、どんだけイーノックのことしか頭にないんだよ!!」

クリエイターのDEEPな履歴書 featuring El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON







富士見書房刊　発売中

オススメポイント❹

さらなる世界観の広がりを追求しよう!

実際に本作をプレイして、クリアしてもなお残る、多くの謎。それを解き明かすファクターが、どうやら現在発売中の小説「ギデオン」に潜んでいるらしい。神に疎まれた男ギル、クレーターから現れた少年セム、そして新宿に現れ、楽しげに語る男フォース──。「まさか」の連続が、あなたの心に新たな世界を刻む。

Gideon - ギデオン -
The man whom God disliked
〔著〕大竹康師　〔原案・監修・イラスト〕竹安佐和記 富士見書房　¥672(税込)

『エルシャダイ』は2周目からがガチ!!

『エルシャダイ』は1周目をクリアしてからアクションゲームとしての本領を発揮する。クリア後、ゲージ表示のオンオフが選択可能となり、これによってコンボ数などを視認することが可能に。また難易度も「HARD」「EXTRA」が追加される。コスチュームの収集なども楽しめるので、ぜひ遊び尽くしてほしい。

コスチューム収集

一定の条件を満たすことで、新たなコスチュームが解禁される。「イシュタールの書」をすべて集めると、デニムの無敵装備も入手可能だ。



スコアアタック

各ステージを選んで遊べるようになるうえ、クリアすれば獲得スコアに応じてランクも表示される。神の腕前＝ランクGを目指そう！



編集部チョイス！
2011
06
JUNE

GAME & ENTERTAINMENT CALENDAR

ゲーム＆エンタメカレンダー

6月に発売されるゲーム・エンタメ情報を、編集部が厳選して日付別にピックアップ！ 目当てのコンテンツの前後にどんなゲーム・DVD・映画などが発売・公開されるのか、これでチェックしよう！

※各グッズやチケットなどは、発売日が変更されたりすでに売り切れとなったりしている場合があります。また写真のものとは予告なく変更になる場合があります。

SUN / MON / TUE / WED / THU / FRI / SAT

29 (SUN)
ライブ：Rock on the Rock'11（愛知県・三河湾リゾートリンクス海岸特設会場）
スポーツ（プロレス）：新日本プロレス（東京都・後楽園ホール）
スポーツ（プロレス）：全日本プロレス（兵庫県・神戸サンボーホール）
スポーツ（F1）：モナコGP
スポーツ（競馬）：日本ダービー（GⅠ）

30 (MON)
ライブ：トータス松本（大阪府・大阪市中央公会堂 大集会室）
ライブ：ユニコーン（神奈川県・神奈川県立県民ホール 大ホール）
ライブ：チャットモンチー（香川県・サンポートホール高松 大ホール）

31 (TUE)
ライブ：東京スカパラダイスオーケストラ（北海道・ペニーレーン24）
ライブ：HOME MADE 家族（東京都・SHIBUYA-AX）
ライブ：エレファントカシマシ（千葉県・千葉県文化会館 大ホール）
スポーツ（プロレス）：西口プロレス（東京都・新宿FACE）

1 (WED)
CD/CD+DVD：whitism（アフィリア・サーガ・イースト）
CD/CD+DVD：love your life,love my life（豊崎愛生）
BD：FAIRY TAIL⑰
BD：virtual trip 屋久島 悠久の楽園（低価格版）
BD：virtual trip 空撮 大阪・京都・神戸
ライブ：aiko（1日～2日）（愛知県・中京大学文化市民会館 オーロラホール）

2 (THU)
ゲーム：バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D（3DS）
ゲーム：タッチ！ダブルペンスポーツ（3DS）
ゲーム：数独と3つのパズル～ニコリのパズルバラエティ～（3DS）
ゲーム：Dance Central（ダンス セントラル）（Xbox 360）
ゲーム：ファントムブレイカー（Xbox 360）

3 (FRI)
DVD+BD/BD/BD+BD3D：トロン：レガシー
DVD/BD：ジブリの本棚
コミック：NARUTO―ナルト― 56巻
コミック：BLEACH―ブリーチ― 50巻
コミック：バクマン。13巻
ライブ：今井美樹（広島県・広島市文化交流会館）
ライブ：飛蘭（京都府・KYOTO MUSE）

4 (SAT)
映画：戦国BASARA 劇場版
映画：もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーの「マネジメント」を読んだら
ライブ：水樹奈々（石川県・北陸電力会館 本多の森ホール）
ライブ：中島愛（東京都・LIQUIDROOM）
ライブ：℃-ute（4日～5日）（大阪府・NHK大阪ホール）
ライブ：福山雅治（4日～5日）（鹿児島県・鹿児島アリーナ）

5 (SUN)
ライブ：水樹奈々（新潟県・新潟県民会館 大ホール）
ライブ：中島愛（東京都・UNIT）
ライブ：Berryz工房（東京都・渋谷C.C.Lemonホール）
ライブ：KOTOKO（東京都・原宿アストロホール）
ライブ：ピンク・レディー（東京都・東京国際フォーラム ホールA）
スポーツ（競馬）：安田記念（GⅠ）

6 (MON)
コミック：ケッチン⑦
コミック：熱いぞ！猫ヶ谷!!⑤
コミック：こみっく☆すたじお②
コミック：砂の栄冠④
コミック：モンタージュ④
コミック：なにわ友あれ⑯
コミック：湾岸ミッドナイト C1ランナー⑥
コミック：賭博堕天録カイジ 和也編⑥
コミック：コラソン サッカー魂⑤

7 (TUE)
コミック：鉄風④
ライブ：TUBE（福岡県・福岡サンパレス ホテル&ホール）
ライブ：ユニコーン（兵庫県・神戸国際会館こくさいホール）
ライブ：吉井和哉（宮城県・Zepp Sendai）
ライブ：東京スカパラダイスオーケストラ（兵庫県・チキンジョージ）
スポーツ（サッカー）：キリンカップサッカー2011（神奈川県・日産スタジアム）

8 (WED)
CD/CD+DVD：愛の弾丸（Berryz工房）
CD+DVD：ここにいたこと（AKB48）
CD/CD+DVD：つよがり（中川翔子）
CD：劇場版 戦国BASARA 戦国トラベルナビ～関ヶ原編～
CD：TVアニメ『花咲くいろは』イメージソングアルバム集1
コミック：範馬刃牙㉙
コミック：餓狼伝④

9 (THU)
ゲーム：龍が如く OF THE END（PS3）
ゲーム：レッドファクション：アルマゲドン（PS3/Xbox 360）
ゲーム：FISH ON（3DS）
コミック：超人学園⑤
コミック：マルドゥック・スクランブル⑤
コミック：どうぶつの国⑥
コミック：怪物王女⑮
文庫：Fate/Zero⑥煉獄の炎
文庫：ひぐらしのなく頃に 第三話 祟殺し編（下）

10 (FRI)
コミック：アオイホノオ⑥
コミック：グリンゴ①、②
コミック：ライオンブックス おもしろブック版
コミック：ロップくん
コミック：ひょうたん駒子
コミック：スーパー太平記
コミック：恋して☆トゥインクル
コミック：GOLD RUSH①
映画：赤ずきん

11 (SAT)
CD/CD+DVD：VINTAGE White（林原めぐみ）
映画：さや侍
映画：ゴーカイジャー ゴセイジャー スーパー戦隊199 ヒーロー大決戦
映画：星守る犬
映画：テンペスト
映画：見えないほどの遠くの空を
スポーツ（競馬）：東京ジャンプS（GⅢ）

12 (SUN)
ライブ：スマイレージ（東京都・STUDIO COAST）
ライブ：豊崎愛生（愛知県・中京大学文化市民会館オーロラホール）
ライブ：ピンク・レディー（兵庫県・加古川市民会館 大ホール）
ライブ：松田聖子（埼玉県・さいたまスーパーアリーナ）
スポーツ（F1）：カナダGP
スポーツ（競馬）：エプソムC（GⅢ）、CBC賞（GⅢ）

13 (MON)
ライブ：ガガガSP（愛知県・アポロシアター）
ライブ：TUBE（滋賀県・滋賀県立芸術劇場 びわ湖ホール 大ホール）
ライブ：MONGOL800（大阪府・なんばHatch）
ライブ：ユニコーン（北海道・帯広市民文化ホール 大ホール）
スポーツ（プロレス）：大日本プロレス（山口県・バタフライ アリーナ）

14 (TUE)
ライブ：KOTOKO（愛知県・エレクトリック・レディ・ランド）
ライブ：小田和正（京都府・京都会館 第一ホール）
ライブ：東京スカパラダイスオーケストラ（広島県・広島クラブクアトロ）
スポーツ（プロレス）：ZERO1（東京都・後楽園ホール）
スポーツ（プロレス）：プロレスリング・ノア（福岡県・Zepp Fukuoka）

15 (WED)
DVD/BD：星空へ架かる橋①
DVD/BD：それでも町は廻っている⑥
DVD-BOX：遊☆戯☆王 5D's DVDシリーズ DUELBOX⑫
DVD/BD：劇場版 遊☆戯☆王 ～超融合!時空を超えた絆～
コミック：絶対可憐チルドレン㉖ ドラマCD付き特別版
コミック：神のみぞ知るセカイ⑬
コミック：D-LIVE!!①、②
コミック：名探偵コナン㉒

16 (THU)
ゲーム：ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D（3DS）
ゲーム：ダンボール戦機（PSP）
ゲーム：シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだーりん（Xbox 360）
ゲーム：シュタインズ・ゲート ダブルパック（Xbox 360）
ゲーム：Brink（Xbox 360）
ゲーム：おしごとテーマパーク（DS）
ゲーム：真・翡翠の雫 緋色の欠片2 DS（DS）

17 (FRI)
DVD/BD：借りぐらしのアリエッティ
DVD：スティッチ！～ずっと最高のトモダチ～ ザ・ベスト スティッチ、ニュータウンに行く！
コミック+DVD：DVD付き FAIRY TAIL㉗ 特装版
コミック+DVD：DVD付き エア・ギア㉜ 限定版
コミック：ハチワンダイバー 20巻

18 (SAT)
映画：127時間
映画：あぜ道のダンディ
映画：スカイライン ―征服―
映画：ブッチーニの愛人
映画：東京公園
映画：あなたの初恋探します
映画：ロシアン・ルーレット
映画：トワノクオン 第1章「泡沫の花弁」
コミック：機動戦士ガンダム 第08MS小隊 U.C.0079+α

19 (SUN)
ライブ：aiko（石川県・北陸電力会館 本多の森ホール）
ライブ：GRANRODEO（東京都・渋谷C.C.Lemonホール）
ライブ：東京女子流（東京都・duo MUSIC EXCHANGE）
ライブ：中澤裕子（東京都・Zepp Tokyo）
ライブ：松田聖子（愛知県・日本ガイシホール）
スポーツ（競馬）：マーメイドS（GⅢ）

20 (MON)
コミック：センセ。④
コミック：バビル2世 ザ・リターナー③
コミック：凍牌⑫
コミック：色即ぜねれいしょん②
コミック：CROSS and CRIME(クロスアンドクライム)⑤
コミック：A.C.D.C.Ⅱ②
コミック：お気に召すままご主人サマ③
コミック：真マジンガー ZERO⑤

21 (TUE)
DVD/BD：仮面ライダー OOO(オーズ)VOL.5
BD：スーパー戦隊 THE MOVIE Blu-ray BOX 1976～1995
DVD：KG KARATE GIRL
ライブ：aiko（新潟県・新潟県民会館 大ホール）
ライブ：TUBE（岩手県・盛岡市民文化ホール 大ホール）
スポーツ（プロレス）：新日本プロレス（東京都・ディファ有明）

22 (WED)
CD：Flower（前田敦子）
DVD/BD：魔法少女まどか☆マギカ ③
DVD/BD：電波女と青春男①
DVD/BD：よんでますよ、アザゼルさん。Vol.1
DVD/BD：かってに改蔵 中巻
DVD/BD：緋弾のアリア Bullet.1
DVD/BD：Aチャンネル②
DVD/BD：STEINS;GATE Vol.1
コミック/コミック+DVD：Kiss×sis⑧

23 (THU)
ゲーム：メルルのアトリエ ～アーランドの錬金術士3～（PS3）
ゲーム：Hunted: The Demon's Forge（PS3/Xbox 360）
ゲーム：マスエフェクト2（PS3）
ゲーム：アースシーカー（Wii）
ゲーム：グロリア・ユニオン（PSP）
ゲーム：STEINS;GATE（シュタインズ・ゲート）（PSP）

24 (FRI)
DVD/BD：日常①
BD-BOX：そらのおとしもの Blu-ray ギャルにモテモテBox
DVD/BD：SPACE BATTLESHIP ヤマト
DVD/BD：TIGER&BUNNY タイガー&バニー 2
DVD-BOX：EMOTION the Best 重戦機エルガイム DVD-BOX①
DVD/BD：アスタロッテのおもちゃ！①

25 (SAT)
映画：映画：劇場版 そらのおとしもの 時計じかけの哀女神（エンジェロイド）
映画：BIUTIFUL ビューティフル
映画：アンダルシア 女神の報復
映画：デンデラ
映画：犬飼さんちの犬
映画：メタルヘッド
コミック：シュタインズゲート① 史上最強のスライトフィーバー

26 (SUN)
ライブ：アフィリア・サーガ・イースト（東京都・duo MUSIC EXCHANGE）
ライブ：Angelo（神奈川県・CLUB CITTA'）
ライブ：小田和正（熊本県・グランメッセ熊本）
ライブ：℃-ute（東京都・オリンパスホール八王子）
ライブ：GRANRODEO（広島県・アステールプラザ 大ホール）
スポーツ（競馬）：宝塚記念（GⅠ）
スポーツ（F1）：ヨーロッパGP

27 (MON)
ライブ：aiko（沖縄県・沖縄コンベンションセンター 劇場）
ライブ：露崎春女（東京都・赤坂BLITZ）
ライブ：MONGOL800（北海道・ペニーレーン24）
スポーツ（プロレス）：大日本プロレス（東京都・後楽園ホール）

28 (TUE)
コミック：ダンボール戦機①
コミック：イナズマイレブン⑨
ライブ：ガガガSP（宮城県・仙台PARK SQUARE）
ライブ：TUBE（東京都・東京国際フォーラム ホールA）
ライブ：RIP SLYME（神奈川県・神奈川県立県民ホール 大ホール）

29 (WED)
CD/CD+DVD：唇 触れず…（ノースリーブス）
DVD/BD：あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。①
DVD/BD：戦場のヴァルキュリア3 誰がための銃瘡 前編
DVD：べるぜバブ 第一巻
ライブ：ケツメイシ（神奈川県・横浜アリーナ）
ライブ：ゆず（大阪府・大阪城ホール）
ライブ：ユニコーン（長野県・ホクト文化ホール 大ホール）

30 (THU)
ゲーム：スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション（パッケージ版）（PS3/Xbox 360）
ゲーム：パワースマッシュ4（PS3/Xbox 360）
ゲーム：テイルズ オブ ジ アビス（3DS）
ゲーム：怪談レストラン ゾク！新メニュー100選（DS）
ゲーム：ToHeart2 ダンジョントラベラーズ（PSP）
ゲーム：ましろ色シンフォニー *mutsu-no-hana（PSP）

1 (FRI)
ライブ：今井美樹（兵庫県・神戸国際会館こくさいホール）
ライブ：サンボマスター（東京都・渋谷C.C.Lemonホール）
ライブ：たむらぱん（東京都・LIQUIDROOM）
ライブ：ピンク・レディー（広島県・広島市文化交流会館）
ライブ：松任谷由実（福岡県・福岡サンパレス）
ライブ：RIP SLYME（愛知県・中京大学文化市民会館 オーロラホール）

2 (SAT)
DVD/BD-BOX：逆転の女王<ノーカット完全版>
DVD：バトルスピリッツ ブレイヴ⑨、⑩
DVD：ドラゴンボール改 人造人間・セル編⑬、⑭
映画：鋼の錬金術師 嘆きの丘(ミロス)の聖なる星
映画：ラスト・ターゲット
映画：マイティ・ソー
映画：ナニー・マクフィーと空飛ぶ子ブタ
映画：小川の辺

11日 VINTAGE White

CD/CD+DVD

●林原めぐみ ●初回限定盤：¥3,500（税込）／通常盤：¥3,000（税込） ●スターチャイルド



CD2枚組のアルバムで、TVアニメ「スレイヤーズNEXT」OP主題歌の「Give a reason」など32曲が収録されている。初回限定盤は、新曲「Heart Bridge」のPVを収録したDVDとブックレットを封入。通常盤には、ブックレットのみが封入されている。

11日 さや侍

映画

●松本人志（監督・脚本） ●松竹



©2011『さや侍』製作委員会

松本人志の監督作品第3弾。鞘しか持たない侍とその娘による30日間の戦いを通じて、親子の葛藤と絆を描く。松本人志ならではの視点に注目。

11日 ゴーカイジャー ゴセイジャー スーパー戦隊199ヒーロー大決戦

映画

●小澤亮太 ほか ●東映



©2011 石森プロ・テレビ朝日・東映AG・東映

スーパー戦隊シリーズ第35作目。秘密戦隊ゴレンジャーから海賊戦隊ゴーカイジャーまで、ヒーロー199人が集結。35体の歴代巨大メカも登場。

15日 星空へ架かる橋①

DVD/BD

●DVD：¥7,140（税込）／BD：¥8,190（税込）
●発売元：マーベラスエンターテイメント／販売元：ポニーキャニオン



第1、2話を収録。初回生産分の特典は、原作イラスト特製スリーブと出張版ラジオCD。また毎回特典として、柊☆たくみ書き下ろしキャラクターコメンタリーなどを同梱。

©feng・山比古町観光協会 2011

16日 ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D

ゲーム

●¥4,800（税込） ●ニンテンドー3DS ●任天堂



©1998-2011 Nintendo

3D立体視による、臨場感あふれるアクションを体感！ 本体を動かすと、リンクの視点で世界を見ることも可能（記事はP.38）。

4日 もし高校野球の女子マネージャーがドラッカーの「マネジメント」を読んだら

映画

●前田敦子 ほか ●東宝



©2011「もしドラ」製作委員会

累計発行部数250万部を記録した同名の書籍が原作。主人公・川島みなみ役は、AKB48の前田敦子。峯岸みなみ、大泉洋、瀬戸康史らも出演している。

8日 愛の弾丸

CD/CD+DVD

●Berryz工房 ●初回生産限定盤A、B：¥1,680（税込）／初回生産限定盤C：¥1,050（税込）／通常盤：¥1,050（税込） ●PICCOLO TOWN



今までにはないガラリと変わった衣装やPVにも注目！ 初回生産限定盤A、BはDVD付き。またA、B、Cには、イベント抽選シリアルナンバーカードを封入。

8日 ここにいたこと

CD+DVD

●AKB48 ●初回限定盤：¥3,500（税込）／通常盤：¥3,200（税込） ●You,Be Cool!/KING RECORDS



16曲を収録したアルバムで、振り付け映像を収録したDVD付き。また初回限定盤は100P写真集や生写真1種などを封入。

9日 龍が如く OF THE END

ゲーム

●¥7,980（税込） ●PS3 ●セガ



©SEGA

突如現れたゾンビにより非常事態に陥った神室町。ガンショットや体術で襲いくるゾンビを一掃せよ！（記事はP.56）

4日 戦国BASARA 劇場版

映画

伊達政宗（CV:中井和哉）ほか ●松竹

ゲーム、アニメで人気の『戦国BASARA』が映画化。関ヶ原を舞台に、戦国最大の合戦を繰り広げる。伊達軍家臣団認定証（筆頭のお言葉ダウンロードナンバー付／右写真）のバンドル特典付き前売り券も発売中。



©2011 CAPCOM/TEAM BASARA





2日 バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D

ゲーム

●¥4,800（税込） ●ニンテンドー3DS ●カプコン



制限時間内に敵を倒してスコアを競う、サバイバルアクション。豊富なスキルから最大3つをセッティングできる（記事はP.64）。

3日 トロン：レガシー

DVD+BD/BD/BD+BD3D

●3Dスーパーセット：¥6,090（税込）／ブルーレイ：¥3,990（税込）／DVD+ブルーレイ・セット：¥3,990（税込）／トロン：オリジナル×レガシー ブルーレイ・セット：¥6,090（税込） ●ウォルト・ディズニー・スタジオ



©Disney

最新技術を駆使した3D映像で話題となった映画。ブルーレイ3D、ブルーレイ、デジタルコピー（apple製品に持ち出せるサービス）、e-move（SDカードを使用してモバイル端末に持ち出せるサービス）がセットに成った「3Dスーパーセット」などが発売される。

3日 ジブリの本棚

DVD/BD

●DVD：¥3,990（税込）／BD：¥6,090（税込）
●ウォルト・ディズニー・スタジオ・ジャパン



宮崎駿監督が、子供たちのために選んだ50冊の児童文学について語る。宮崎駿監督と阿川佐和子さんの対談を、映像特典として収録。また初回限定特典として、ミニ本「岩波少年文庫の50冊／選・宮崎駿」を同梱。

©BS日テレ／テレビマンユニオン ©Nibariki

22日 DVD/BD かってに改蔵　中巻

●DVD：¥5,040（税込）／BD（期間限定版）：¥6,090（税込）　●スターチャイルド



週刊少年サンデーで連載されていたギャグ漫画が、シャフトの制作によりOVA化。上巻は現在発売中で、下巻は9月21日発売予定。封入特典はブックレットで、BDは外箱付きデジパック仕様。

©久米田康治・小学館／かってに改蔵製作委員会

22日 DVD/BD 緋弾のアリア Bullet.1

●DVD：¥3,150（税込）／BD：¥4,200（税込）
●発売元：TBS・メディアファクトリー／販売元：メディアファクトリー

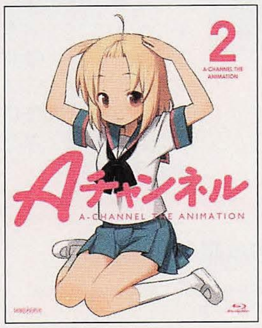


第1話を収録。初回生産特典は、赤松中学書き下ろしのちょっぴりセクシーな小説、こぶいち描き下ろしのクリアカード（同梱小説用のイラスト）、録りおろしキャラクターソングCD（アリア）＆BGM集など。

©赤松中学・メディアファクトリー／東京武偵高校

22日 DVD/BD Aチャンネル②

●DVD（完全生産限定版）：¥6,300（税込）／BD（完全生産限定版）：¥7,350（税込）／DVD（通常版）：¥5,250（税込）　●アニプレックス



©黒田bb・芳文社／Aチャンネル委員会・MBS

Channel3、4を収録。完全生産限定版には、トオル（CV：悠木碧）が歌う劇中歌「ぎゅっとして欲しいんだ」ほか、完全新作映像の「＋Aチャンネル」、Webコンテンツ「AチャンネルTV」、スペシャルブックレット、描き下ろしピンナップなどを同梱。黒田bb描き下ろしBDデジパック＋三方背クリアケース仕様。

22日 DVD/BD 魔法少女まどか☆マギカ③

●DVD（完全生産限定版）：¥6,300（税込）／BD（完全生産限定版）：¥7,350（税込）／DVD（通常版）：¥5,250（税込）　●アニプレックス



©Magica Quartet / Aniplex・Madoka Partners・MBS

第5話「後悔なんて、あるわけない」、第6話「こんなの絶対おかしいよ」を収録。完全生産限定版は岸田隆宏描き下ろしデジパック仕様で、スーパーピクチャーレーベル、三方背クリアケースの特典付き。特典CD、特製ブックレット（蒼樹うめ描き下ろし四コマ漫画など）、オーディオコメンタリーも同梱・収録。

22日 DVD/BD 電波女と青春男①

●DVD（完全生産限定版）：¥6,300（税込）／BD（完全生産限定版）：¥7,350（税込）／DVD（通常版）：¥5,250（税込）　●スターチャイルド



第1、2章が収録され、12Pブックレットなどが付く。さらに完全生産限定版には、入間人間書き下ろし外伝小説、オリジナルサウンドトラックvol.1なども特典として同梱。

© 入間人間／アスキー・メディアワークス／『電波女と青春男』製作委員会

22日 DVD/BD よんでますよ、アザゼルさん。vol.1

●DVD：¥5,250（税込）／BD：¥5,250（税込）
●スターチャイルド



役に立ちそうで立たない悪魔たちと、探偵事務所で働く女子大生らとの騒がしい日々が描かれる。vol.1は第1～4話を収録。特別DJCD「きいてますよ、アザゼルさん」と16Pの特別ブックレットを封入。

© 久保保久／講談社・芥辺探偵事務所

16日 ゲーム ダンボール戦機

●¥5,980（税込）　●PSP（プラモデル「AX-00」同梱）　●レベルファイブ

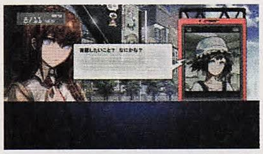


©LEVEL-5 Inc.

強化ダンボールのステージで、ホビー用小型ロボットを戦わせよう。プラモデルも同梱されている（記事はP.52）。

16日 ゲーム シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだーりん

●通常盤：¥6,090（税込）／限定盤：¥9,240（税込）
●Xbox 360　●5pb.



©2011 5pb. Inc./Nitroplus

『シュタインズ・ゲート』のスピンオフ作品。ラボメンたちとのスイートな恋愛生活が楽しめる（記事はP.28）。

17日 DVD/BD 借りぐらしのアリエッティ

●DVD：¥4,935（税込）／BD：¥7,140（税込）
●ウォルト・ディズニー・スタジオ・ジャパン



©2010 GNDHDDTW

2010年に公開された、スタジオジブリ制作のアニメーション。小人のアリエッティと人間の少年との、交流や別れなどを描く。BDの映像特典は絵コンテ、アフレコ台本、インタビュー集（宮崎駿、米林宏昌）、公開記念特番「ジブリ作品の源流を探る旅」、セシル・コルベル主題歌PV、予告編集（DVDは絵コンテと予告編集のみ）。

今月のSELECTION

1 イベント 「テイルズ オブ フェスティバル2011」がパシフィコ横浜国立大ホールにて開催！

『テイルズ オブ』シリーズのファン向けイベントが、5月28日（土）、29日（日）に神奈川県・パシフィコ横浜にて開催。29日夜公演の模様は、全国39カ所の映画館でも同時生中継される。声優陣によるスキット（朗読劇）やトークショー、『テイルズ オブ エクシリア』の最新情報公開、テーマソングアーティストによるライブなどのイベントを予定している。詳細は以下HPも参照しよう。



▲『テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3』のテーマソングを歌ったBACK-ONなどのライブ（29日昼公演）もあり。

※「テイルズ オブ フェスティバル 2011」公式サイト……
http://www.bandainamcogames.co.jp/cs/list/taleschannel/festival2011/

2 発表会 ネクソンのFPSチャリティーキャンペーンに楽しんごが登場！

株式会社ネクソンが、オンラインシューティングゲーム『カウンターストライクオンライン』『サドンアタック』におけるFPSチャリティキャンペーンを発表した。CMに起用されている、タレントの楽しんごさんにちなんだチャリティアイテムなどをゲーム内で販売。東日本大震災の義援金として寄付される。



▲楽しんごさんが提供した私物も、オークションにかけられ義援金となる。

24日 BD-BOX 『そらのおとしもの』Blu-ray ギャルにモテモテBox

●¥28,350（税込） ●角川書店

第1期TVシリーズ全13話に加え、原作コミックス第9巻限定版に同梱された第14話も収録。第13話は、TVオンエア版とディレクターズカット版の両方が収録されている。映像特典は、ノンクレジットOP＋ED集、第10話のTV未使用NG集、番宣スポットなど。そして封入特典は、描き下ろしイラスト（写真左）を使用した、なんと縦 1456mm × 横 1030mmという超特大マイクロファイバータオル！





29日 DVD/BD あの日見た花の名前を僕達はまだ知らない。①

●DVD(完全生産限定版)：¥3,150(税込)／DVD(通常版)：¥2,100(税込)／BD（完全生産限定版）：¥4,200（税込） ●アニプレックス



第1話を収録。完全生産限定版には、特典CD「REMEDIOSオリジナルサウンドトラックVol.1」、第1話絵コンテ集、9月25日に行われるイベントのチケット優先販売申し込み券などを同梱。

30日 ゲーム スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション（パッケージ版）

●¥3,990（税込） ●PS3/Xbox 360 ●カプコン



プレイヤーキャラは、前作の35人＋アーケード版の4人。オンラインモードも強化されている（記事はP.58）。※

25日 映画 劇場版 そらのおとしもの 時計じかけの哀女神（エンジェロイド）

●イカロス（CV:早見沙織）ほか ●角川書店



TV版では明かされなかった新大陸シナプスの謎を軸に、完全新作映像で描かれる劇場版。新ヒロイン「風音日和」を加えて、「お祭り」「文化祭」「雪合戦」「空飛ぶパンツ」といったTV版の名シーンも再構成される。さらに謎のエンジェロイドも登場！

22日 コミック/コミック+DVD Kiss×sis⑧

●著者：ぢたま㊒ ●コミック：¥580（税込）／コミック+DVD：¥3,700（税込） ●講談社



月刊ヤングマガジン連載の人気漫画。血のつながっていない双子の義姉である「あこ」と「りこ」に誘惑される、義弟の羨ましい（？）日々を描く。オリジナルアニメのDVD「Kiss × sis 第5話」が付いた限定版も同時発売。

23日 ゲーム メルルのアトリエ ～アーランドの錬金術士3～

●通常版：¥7,140（税込）／プレミアムボックス：¥10,290（税込） ●PS3 ●ガスト



今作の主人公はお姫様。錬金術を使って、貧しい小国を発展させよう。前2作のヒロインも登場！（記事はP.54）

23日 ゲーム Hunted： The Demon's Forge

●¥7,980（税込） ●PS3/Xbox 360 ●ベセスダ・ソフトワークス



ダンジョン探索が楽しめるファンタジーRPG。2人のキャラが協力して戦うシステムも特徴（記事はP.80）。

24日 DVD/BD 日常①

●DVD（特装版）：¥6,930（税込）／DVD：¥5,880（税込）／BD（特装版）：¥7,980（税込）／BD：¥6,930（税込） ●発売元：角川書店／販売元：角川書店・京都アニメーション



第1、2話を収録。特装版には、あらゐけいいち描き下ろしの提供バックイラストステッカー2枚、設定資料付き「日常格言絵はがき」、ゆっこの紙ヒコーキ、「日常のラヂオ」ほかを収録したCDなどを同梱。

※DL版は2011年6月7日配信予定。料金はPS3が¥1,500（税込）、Xbox 360が1200マイクロソフトポイント。

3 イベント 『星空へ架かる橋』BD&DVD発売記念のパーティが開催！

TVアニメ「星空へ架かる橋」のBD&DVD第1巻が、6月15日に発売されることを記念したイベントがGW中に開催された。会場には中津川初役の中村繪里子さん、藤堂こより役の大久保藍子さん、そしてスペシャルゲストとして星野歩役の大橋歩夕さんが登場。第3話の上映を行いながらの生コメンタリーでは、さまざまな裏話が飛び出し、会場内は笑いに包まれた。また第4話の先行上映やプレゼント抽選会も行われ、GWにもかかわらず集まったファンたちはみな満足した様子だった。



◀会場内には中津川初の立て看板も展示。かなりキワドイ衣装（？）なので、中村さん、大久保さん、大橋さんは必死になって隠していた（笑）。

4 イベント 「ソラトロボ博物館 それからお台場へ」が大盛り上がり!! ファンブックの刊行も発表！

4月29日～5月1日に、東京・アクアシティお台場メディアージュ内にて、『Solatorobo それからCODAへ』の展示イベント「ソラトロボ博物館 それからお台場へ」が開催された。初日の早朝から行列ができ、展示された設定資料を食い入るように見たり限定グッズを購入したりするファンにより、かなりの盛り上がりを見せた。期間中は、本作のエグゼクティブディレクターを務めたサイバーコネクトツー代表の松山洋氏と、ディレクター・デザイン原案のWAKA氏によるサイン会も開催。ここで発売されたファンブックが、今後隔月（合計7冊）で刊行することも発表された。



◀ファンブック刊行の詳細は、公式HP（www.cc2.co.jp）にてお知らせするとのこと。



『ドラゴンクエスト』の歩んだ25年

1986年に日本のコンシューマーゲームにおいて、初めてロールプレイングゲーム――RPGというジャンルを世に送り出した『ドラゴンクエスト』。発売されてから順調にシリーズを重ね、2011年5月27日にはついに誕生から25周年を迎える。ゲーム業界にRPGという一大ジャンルを築き上げ、新作が発売されるたびに社会現象を巻き起こし、経済にまで影響を及ぼしているゲームは、世界広しといえども多くはないだろう。時流に迎合することはほとんどなく、『ドラゴンクエスト』シリーズならではの伝統を守り続けながらも、「国民的RPG」としてゲームをしない人ですら、その名前を1度は聞いたことがあるほどに親しまれ続けている。

この特集では、原点であるFC版『ドラゴンクエスト』から、最新作であるニンテンドーDS版『ドラゴンクエストⅨ 星空の守り人』の9作におよぶナンバリングタイトルを取り上げ、シリーズが歩んできた軌跡を振り返っていく。また、生みの親である堀井雄二氏のコメントや、RPGを手掛けたことのあるゲームクリエイターが『ドラゴンクエスト』シリーズをどのようにとらえているのかというアンケート結果も掲載。25周年記念タイトル（左記）も登場する記念すべきこの年に、『ドラゴンクエスト』シリーズの魅力を再確認してみよう。

生みの親である堀井雄二氏が記念の年を語る



●プロフィール

1954年生まれ、兵庫県出身。フリーライターだったが、AVG『ポートピア連続殺人事件』でゲームクリエイターとして活動することに。

ドラゴンクエスト25周年、ありがとうございます！

当初、ボクを含めてたった数人で作りはじめた『ドラゴンクエスト』ですが、これだけ長い間、みなさんから愛されてきたことに感謝の気持ちでいっぱいです。

正直、25年も続くなんて、自分でも予想していませんでした。

RPGの楽しさをみなさんに伝えたいという思いで、ここまで続けることができました。なかでも、今回発表した『ファミコン&スーパーファミコン ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ・Ⅲ』は、そうした思いが詰まった作品です。ボク自身、改めてプレイし、とても懐かしい気持ちになることができました。

懐かしさに浸りたいならファミコン版の『Ⅰ』から。本格的にプレイするなら、スーパーファミコン版の『Ⅰ』からプレイすることをおすすめします。

Present

堀井雄二氏直筆色紙プレゼント！



堀井雄二氏直筆の色紙を1名にプレゼント。ご希望の方はハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、『ドラゴンクエスト』シリーズへの熱い思いを明記のうえ、P.146の宛先の「堀井雄二氏色紙プレゼント」係までお送りください。締切は6月25日（当日消印有効）。当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。

ロト三部作の軌跡をWiiで体験しよう！

ドラゴンクエスト25周年記念
DRAGON QUEST
ファミコン&スーパーファミコン
ドラゴンクエストI・II・III

FC版とSFC版の『I』～『III』が内容もグラフィックもそのままに復刻。FC版の『I』と『II』は、「ふっかつのじゅもん」による冒険の記録も再現!!



▲昔からのゲームファンには懐かしいFC版が、そのままの姿で遊べる！

ドラゴンクエスト25周年記念 ファミコン&スーパーファミコン ドラゴンクエストI・II・III
■Wii　■2011年9月発売予定　■価格未定　■RPG
■スクウェア・エニックス　■プレイ人数：1人用

収録タイトル

SFC版・ドラゴンクエストIII そして伝説へ…



▲ブーメランやムチなど、敵グループをまとめて攻撃できる武器も追加された。またステータスが「性格」によって変化する。

FC版『III』のリメイク作品。グラフィック、サウンド面のパワーアップはもちろん、新職業「盗賊」が追加され、キャラクターごとに「性格」を持つ新システムも搭載されている。さらに新しいミニゲームとして「すごろく場」が登場。シナリオにも手が加えられ、FC版とはまた違ったプレイ感を味わえる。

SFC版・ドラゴンクエストI・II



▲話すときはFC版にあった「東西南北」コマンドを選ぶ必要はない。「はなす」コマンドを選べば、すぐに会話ができる。

FC版の『I』と『II』を、SFCに移植して1本にまとめたもの。「ふっかつのじゅもん」ではなく、「冒険の書」によるセーブが可能だ。FC版からグラフィックやサウンドなどが大幅に進化。また一部のダンジョンでは構造が変わっており、『II』は「ロンダルキアの洞窟」の難易度調整がなされているなど、初心者でも遊びやすいのも特徴。

FC版・ドラゴンクエストIII そして伝説へ…



▲亡き父の意志を継ぎ、闇の国から現れた魔王・バラモスの討伐を目指す。主人公の旅路の果てに待ち受けているものは……？

アリアハンの英雄・オルテガの子が主人公。主人公の性別のほか、仲間の名前、性別、職業を選ぶことができる。また勇者ロトの伝説の真相がここで明らかになる。

FC版・ドラゴンクエストII 悪霊の神々



▲メンバーはローレシアの王子とサマルトリアの王子、ムーンブルクの王女の3人。攻守ともにバランスがとれている。

『I』から100年後、勇者の血を引く3人の子孫が大神官ハーゴンを倒すために旅立つ。パーティ制やターン制のバトルシステムを採用。水上を移動できる船が初登場した。

FC版・ドラゴンクエスト



▲画面上に並ぶ、いくつもの黒地と白抜き文字のウインドウ。のちに登場するRPGに大きな影響を与えたシステムだ。

シリーズ第1弾。伝説の勇者ロトの末裔である主人公が、竜王討伐を目指して旅に出る。「かいだん」を選んでから階段を上り下りするなど、懐かしいコマンドもそのまま。

『ドラゴンクエスト』シリーズの歩み

'86年 ドラゴンクエスト（FC）
'86年 ドラゴンクエスト（MSX、MSX2）
'87年 ドラゴンクエストII 悪霊の神々（FC）
'88年 ドラゴンクエストII 悪霊の神々（MSX、MSX2）
'88年 ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…（FC）
'90年 ドラゴンクエストIV 導かれし者たち（FC）
'92年 ドラゴンクエストV 天空の花嫁（SFC）
'93年 ドラゴンクエストI・II（SFC）
'93年 トルネコの大冒険 不思議のダンジョン（SFC）
'95年 ドラゴンクエストVI 幻の大地（SFC）
'96年 BSドラゴンクエストI（SFCサテラビュー）
'96年 ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…（SFC）
'98年 ドラゴンクエスト あるくんです
'98年 ドラゴンクエストモンスターズ テリーのワンダーランド（GB）
'99年 ドラゴンクエスト あるくんです2 そして、しあわせに…
'99年 ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II（GB）
'99年 ドラゴンクエストキャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン（PS）
'00年 ドラゴンクエストIII そして伝説へ…（GBC）
'00年 ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち（PS）
'01年 ドラゴンクエストIV 導かれし者たち（PS）
'01年 ドラゴンクエストキャラクターズ トルネコの大冒険2アドバンス 不思議のダンジョン（GBA）
'01年 ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵 ルカの旅立ち、イルの冒険（GB）
'02年 ドラゴンクエストキャラクターズ トルネコの大冒険3 不思議のダンジョン（PS2）
'02年 ドラゴンクエストモンスターズ1・2 星降りの勇者と牧場の仲間たち（PS）
'02年 ドラゴンクエストモンスターズ（携帯アプリ）
'03年 スライムもりもりドラゴンクエスト 衝撃のしっぽ団（GBA）
'03年 ドラゴンクエストモンスターズ キャラバンハート（GBA）
'03年 剣神ドラゴンクエスト 甦りし伝説の剣
'04年 ドラクエカジノDX（携帯アプリ）
'04年 ドラゴンクエスト（携帯アプリ）
'04年 ドラゴンクエストV 天空の花嫁（PS2）
'04年 ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君（PS2）
'04年 ドラゴンクエストキャラクターズ トルネコの大冒険3アドバンス 不思議のダンジョン（GBA）
'05年 ドラゴンクエスト モンスターフレンズ（携帯アプリ）
'05年 スライムもりもりドラゴンクエスト2 大戦車としっぽ団（DS）
'05年 ドラゴンクエストII 悪霊の神々（携帯アプリ）
'06年 ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思議のダンジョン（PS2）
'06年 ドラゴンクエスト 不思議のダンジョン MOBILE（携帯アプリ）
'06年 ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー（DS）
'06年 ドラゴンクエストモンスターズMOBILE（携帯アプリ）
'07年 ドラゴンクエスト モンスターバトルロード（AC）
'07年 ドラゴンクエストIV 導かれし者たち（DS）
'07年 ドラゴンクエストソード 仮面の女王と鏡の塔（Wii）
'08年 ドラゴンクエスト バトルロードMOBILE（携帯アプリ）
'08年 ドラゴンクエスト モンスターバトルロードII（AC）
'08年 ドラゴンクエストV 天空の花嫁（DS）
'09年 ドラゴンクエスト ウォーズ（DS iウェア）
'09年 ドラゴンクエストIII そして伝説へ…（携帯アプリ）
'09年 ドラゴンクエストもっと不思議のダンジョンMOBILE（携帯アプリ）
'09年 ドラゴンクエストIX 星空の守り人（DS）
'09年 ドラゴンクエストIX 星空の仲間たち（携帯アプリ）
'10年 ドラゴンクエスト モンスターバトルロードIIレジェンド（AC）
'10年 ドラゴンクエスト モンスターバトルロードビクトリー（Wii）
'10年 ドラゴンクエストVI 幻の大地（DS）
'10年 ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2（DS）
'10年 ドラゴンクエスト モンスターズ WANTED!（携帯アプリ）
'11年 ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル（DS）

思い出を振り帰る前に…… シリーズ共通 4 大要素

1 堀井雄二氏、鳥山明氏、すぎやまこういち氏の3名が携わっている

第1作目から、シナリオおよびゲームデザインを堀井氏が担っている。ほかにキャラクター＆モンスターデザインを漫画家の鳥山明氏（代表作「ドラゴンボール」：集英社）が、そしてBGMを作曲家のすぎやまこういち氏（代表作「亜麻色の髪の乙女など）が25年間変わらずに担当している。この3人がいるからこそ、シリーズが持つクオリティが保たれているといっても過言ではない。

2 初心者でもわかりやすい

「ロト三部作」では、「日本人になじみのないRPGを知ってもらう」ことが念頭に置かれていた。その後も『DQ』はどの作品から始めても楽しめるように、ゲーム初心者を意識して作られている。

3 主人公は基本的に話さない

「主人公＝プレイヤーの分身」という立ち位置が徹底して守られている。そのため、主人公は「はい」「いいえ」の選択肢以外に話すことは滅多にない。ただし、仲間キャラクターとの会話はできる。

4 オーケストラ版のサウンドトラックが発売される

ゲーム音源のほか、すぎやま氏の編曲、指揮のもとオーケストラ版のCDもリリースされた。過去に演奏した楽団は、NHK交響楽団、東京都交響楽団など。



ドラゴンクエスト

1986年 ●FC／5月27日発売／¥5,500（税抜き）　［移植］MSX、MSX2、SFC、GB、携帯アプリ

第1作目であり、FCで初の本格派RPGでもある。PCゲーム『ウルティマ』や『ウィザードリィ』などを参考に、RPGの基本的な楽しさをつめこんだ。

【当時の出来事】ファミリーコンピューターディスクシステム『ゼルダの伝説』発売／チェルノブイリ原子力発電所事故発生／「天空の城ラピュタ」公開

伝説の勇者ロトの子孫が、アレフガルドを救うために旅に出る!

ストーリー考察

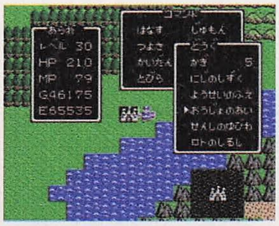
世界征服を企む竜王を討伐せよ!

突如現れた邪悪な者・竜王とその部下たちにより、襲撃を受けてしまったラダトーム城。その際に、この世界・アレフガルドの平和を守っていた「光の玉」とラダトームの姫君・ローラ姫を奪われてしまう。ラダトームの王であるラルス16世は、城の兵士たちを竜王討伐に向かわせるが、生きて帰ってきたものは1人としていなかった。そこでラルス16世は、かつてアレフガルドを救ったという伝説の勇者・ロトの子孫である主人公を城に呼び寄せ、竜王の討伐を命じる。主人公はアレフガルド各地に伝わる、ロトが身につけていたという武具と、竜王の城がある島に渡るための聖なるアイテムを集めて竜王との戦いに挑む。ファンタジーになくてはならない「剣と魔法」が存在する世界で、「悪者（竜王）討伐を目指して旅をする勇者」、そして「助け出した王女との恋愛」と、誰もが1度は憧れた王道ストーリーを体験することができる。

システム考察

シンプルながらもRPGに必要な要素がぎっしり!

『I』はプレイヤーが主人公1人のみであり、フィールドやダンジョンでエンカウントするモンスターも1体だけで出現する。町中やフィールドでは、ウインドウに表示されるコマンドを選択して行動する。今でこそあたり前のことだが、コマンドを選ぶと新しいウインドウが表示されるというマルチウインドウは、当時では非常に画期的なことだった。また本作の特徴としてダンジョンの中が暗闇になっており、道具で「たいまつ」を使うか、呪文「レミーラ」を習得しないと周囲の様子を見ることができない。持てる道具には限界があり、またレミーラを使うと貴重なMPを消費してしまうので、暗闇の中でも移動できるように歩数や壁にぶつかる音などでダンジョンの構造そのものを覚える、というスキルを身につけるプレイヤーもいた。「橋を渡ると、出現するモンスターが強くなる」といった強さの指標があることも特徴的。



▲マルチウインドウにより、主人公のさまざまな情報が見やすくなった。

『ドラゴンクエスト』のキーワード

■**ぱふぱふ**
マイラの村で女性キャラクターに話しかけるとしてもらえるコト。歴代シリーズにもぱふぱふは登場するが、ホンモノのぱふぱふをしてもらえるのは『I』のみ。この「ホンモノのぱふぱふ」に込められた意味がわからない人は、そのままの君でいて。

■**ゆうてい、みやおう、キムこう**
「週刊少年ジャンプ」の、あるコーナーを担当していた編集者およびライターの愛称。このうち、「ゆうてい」は堀井氏のこと。

■**そんな　ひどい…。**
ローラ姫のある申し出を断ると言われるセリフ。「はい」を選ばない限り、永遠とこの言葉がウインドウに表示される。

■**ゆうべは　おたのしみ　でしたね**
ローラ姫を連れて宿屋に泊まると、翌朝宿屋の主人から言われる言葉。「おたのしみ」とはいったい何を指しているのか？それは主人公とローラ姫だけが知っている。



▲「ホンモノのぱふぱふ」をしてもらうこと、それは男たちの夢であり憧れである。



堀井雄二氏コメント……Vol.6インタビューより

この頃は「容量の問題」が一番大きな悩みでしたね。とにかく容量が少ないため、「どうやったらRPGをわかりやすく伝えられるか」と考えながら、どの要素を削ぎ落とすのかということに注力していました。

主人公考察　勇者ロトの子孫



ゲーム内では、「伝説の勇者・ロトの血を引く者」ということ以外の一切が謎に包まれている男性。シリーズの主人公は基本的に話さないが、彼だけはエンディングでかなり長いセリフを話している。

ライター千歳の『ドラクエ』メモリー1
私が初めて『ドラゴンクエスト』シリーズに触れたのは、SFC版の『ドラクエV』でした。当時の年齢はたしか10歳くらい。幼年期のビアンカと近かったと思います。そのときはストーリー中盤くらいまでは進めたものの、特に強い思い入れもなく、弟と「ベビーパンサーの名前はどれが一番いいか」で喧嘩したことをうっすら覚えているくらいです。そんな私が『ドラゴンクエスト』に衝撃を受けたのは（続く）

ドラゴンクエスト ナンバリングメモリアル

ナンバリングタイトルは25年にわたって9作品発売された。ここでは各作品のストーリーとシステム、そしてプレイヤーの心の奥に刻まれているキーワードをピックアップ。さらに、堀井雄二氏による各作品に対するコメントも公開！

ワールドマップで振り返る……

アレフガルドの思い出

数多くのプレイヤーが、たった1人で旅をしたアレフガルドの大地。さまざまな思い出がつまっているかの地を、25周年を迎えた今、振り返ってみよう。

ロトの洞窟
伝説の勇者が残した洞窟

主人公の祖先である勇者ロトが残したものであり、この中にモンスターは出現しない。洞窟の地下に辿り着いたとき、とあるアイテムを見つけることができる。

雨のほこら
1人の老人が主人公を待っている

ラダトームの城から北北東にあるほこら。中には老人がおり、ある条件を満たすと重要なアイテムを授けてくれる。だがまさしく野を越え山を越えた先にあるので、往復するのは少しツライ。

マイラの村
夢がつまった温泉の村

森の中にひっそりとたたずむ村。リウマチに効くという温泉があり、それを目当てに訪れる人が多い。温泉では「ぱふぱふ」をしてもらえるほか、ある重要アイテムが隠されている。

ガライの町
吟遊詩人が作った、海に面した町

ロトの洞窟から、さらに北西の方角に進んだ先にある。伝説の吟遊詩人・ガライによって作られた町で、彼の墓もここのどこかに残されている。そしてその墓には、彼が使っていた竪琴がある。

ラダトームの町
旅に必要なものはここで調達

一番最初に訪れる町で、武器屋や宿屋などがある。まずはここで装備を整えよう。だが、運が悪いと町へ辿り着く前にモンスターに出会い、手も足も出ずに倒されて城に戻ってしまうことも。

沼地の洞窟
2つの大陸を繋ぐ洞窟

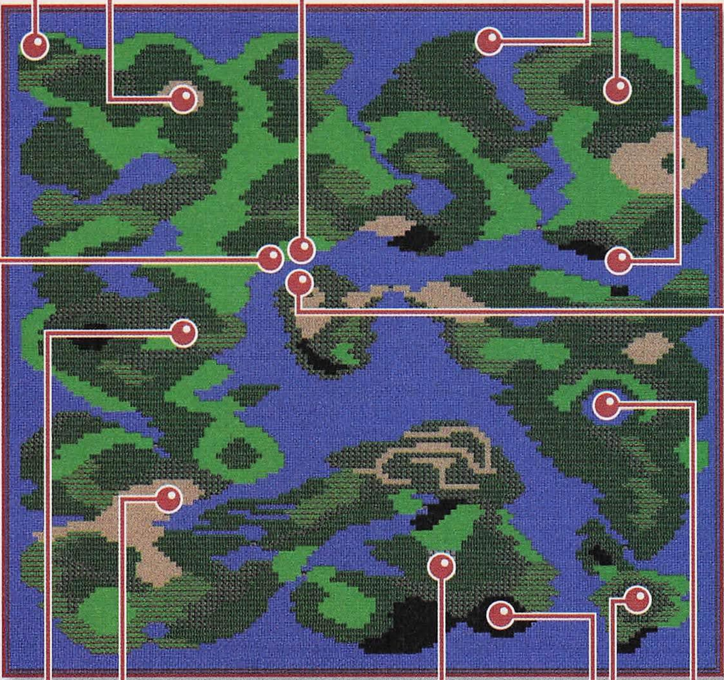
毒の沼地の中に入口があり、辿り着くまでにHPが減っていく。リムルダールに行く手段のほか、ある目的を果たすための重要なダンジョン。海底洞窟という、よく考えると何気にすごい場所。

ラダトームの城
王がいる旅立ちの場所

旅立ちの場所であり、アレフガルドの中心地。現国王のラルス16世のほか、大臣や兵士、そしてMPを回復してくれる老人もいる。竜王の襲撃を直接受けたためか、どことなく雰囲気が重い。だが、それも主人公がある人物をここに連れ戻すことで一転する。城内をひと通り見て回ってから、いざ外に出てみると目の前に竜王の城が見えて衝撃を受けたプレイヤーも多いだろう。なお、戦闘中にモンスターに倒されると、自動的にこの城に連れ戻されることになる。



▲戦いにやぶれた主人公に対して、嘆くラルス16世。好きで倒れたわけじゃないのに。そんなひどい。



竜王の城
近いけど遠い旅の最終目的地

アレフガルド征服をもくろむ竜王の居住であり、いわゆるラストダンジョンである。ラダトームの城の目の前にあるのに、行くためには相当の苦労をしなければならないというもどかしさをプレイヤーは味わい、それの悔しさを糧に旅をする。だからこそ、到達したときの感動もひとしおというものだ。だが攻略は一筋縄ではいかず、辿り着いたからといって気を抜いてはいけない。移植される際に竜王がリフォームしたのか、FC版と移植作では構造が異なっている。



▲竜王のもとに到着し、話しかけると甘いささやきが主人公を襲う。この提案を受け入れてしまうと……。

岩山の洞窟
荒れ果てた地を象徴する洞窟

その名のとおり、岩山から入っていく。町やダンジョンになんらかの意味を持たせている『I』には珍しく、重要なアイテムもなければ目的もない、ただのダンジョン。

メルキドの町
ゴーレムに守られた城塞都市

人間の作ったモンスター・ゴーレムに守られており、彼をなんとかしなければ入れない。店の種類が豊富で、強力な武器や防具が買える。なお町の北周辺には、メタルスライムが出現する。

リムルダールの町
湖の中央にある町

沼地の洞窟を無事に抜けると辿り着ける。本作の重要なアイテムであるカギを売っている店が、この町のどこかに存在するらしい。また、町の南には、お金持ちのゴールドマンが出現する。

ドムドーラの町
滅ぼされてしまった町

砂漠の端っこに、ぽつんと存在する町。しかし町はモンスターに滅ぼされ、人影が存在するどころか、歩いているとモンスターとエンカウント。この町が滅ぼされた理由とは……？

どくの沼地
1歩1歩調べてみると……

沼地の洞窟の周辺と同じく、歩くたびにHPが減っていってしまう。危険なので近寄りたくないのだが、あるものを入手するために、この沼地を練り歩かなければならない。

聖なるほこら
ロトの子孫以外はお断り

雨のほこらと同様、中には老人がいるのだが、あるものを持っていなければ「おろかもの」呼ばわりされて追い返されるハメに。だが、そのあるものがあれば、超重要アイテムを授けてくれる。

ライター千歳の『ドラクエ』メモリー2

（続き）SFC版『ドラゴンクエストI・II』の『I』でした。確か『V』をプレイしたあとに触ったと思うのですが、プレイヤーは1人、出現するモンスターも1体のサシで勝負。「悪者を倒してきて!」という、わかりやすくも進めていくと随所に隠された物語を感じさせるストーリー。そしてラダトームの城を出ると、「ここに来いや!」と言わんばかりに目の前にそびえ立っている竜王の城。そのすべてが私のツボを突きまくりました。ただ単に、まだ子供だったので「わかりやすさ」が嬉しかったのかもしれませんが。（続く）

ドラゴンクエストⅡ 悪霊の神々



1987年 ●FC／1月26日発売／¥5500（税抜き）

前作から8カ月後と、短い期間で発売された2作目。発売日から品切れになるほどで、のちの『DQ』人気を確立した作品といえる。

【移植】MSX、MSX2、SFC、GB、携帯アプリ

【当時の出来事】中国・天安門広場でデモ／国鉄の民営化によりJRが誕生／大韓航空機爆破事件／『ファイナルファンタジー』発売

ロトの血を引く3人が、邪教を打ち砕くべく旅立つ！

ストーリー考察

多くのプレイヤーが共有した3人の長き旅路

ロトの子孫である勇者が竜王を倒してから100年後の世界が舞台。勇者とローラ姫の子孫が新天地で築いた3つの王国（ローレシア、サマルトリア、ムーンブルク）の王子と王女が、邪教の教祖であるハーゴンを打ち倒すべく冒険の旅に出る。名前を付けられるのはローレシアの王子のみで、サマルトリアの王子とムーンブルクの王女は、アーサー、トンヌラ、あきな、プリンなどの名前が自動で決まる。1作目の舞台であるアレフガルドは1地方にすぎず、移動手段として船も登場。なお竜王の子孫も登場するが、前作とはうってかわって、意外と話のわかるヤツになっていたりする。物語は比較的シンプルな冒険譚で、3人の交流などは多く描かれなかったものの、本作で初めてRPGのパーティプレイを経験した人も多く、3人のキャラクターは設定以上に個性的な存在として、プレイヤーの印象に残ったといえるだろう。

システム考察

FC版はシリーズ史上最高難度!?

プレイヤーキャラが1人だった前作から、3人を操作するパーティプレイになったのが最大の変更点。それぞれが直接戦闘型、バランス型、魔法型となっており、さらにゲームの流れ的にも1人→2人→3人と段階的にパーティに慣れる形になっているため、初心者でも役割分担が把握しやすくなっている。その一方、戦闘や謎解きはシリーズのなかでも屈指の高難度を誇り、盗賊ラゴスの居場所やルビスのほこらの探索、有名な「ロンダルキアの洞窟」と、そこを抜けた先のロンダルキア台地の敵のすさまじい強さに苦労したプレイヤーは多いだろう。なお冒険の記録は、前作同様パスワード式で、最大で52文字と長くなっているため、ぼんやり書き写すとあとで「じゅもんが　ちがいます」に泣くことに……。

『ドラゴンクエストⅡ』のキーワード

■いやー　さがしましたよ

序盤でひたすらすれ違い、なかなか会えないサマルトリアの王子にようやく出会えたときに彼が話すセリフ。全国数百万のプレイヤーが、「捜したのはこっちだよ！」とツッコんだはず。

■盗賊ラゴス

クリアに必須の「すいもんのかぎ」を入手するためには彼を捜す必要があるが、とにかく見つからない（実はある意味システムの盲点をついた場所にいたりする）。観念して彼の場所を友人に聞いた当時のプレイヤーも多いのでは？

■バズズ

ラスボス直前に登場するハーゴンの手下3匹のうちの1体。ボスなのに自爆呪文のメガンテを使ってくる。強烈な2回攻撃のアトラスやベリアルなど、ほかの2体もたまらん強さ。



▲戦闘面も含め、ある意味最も印象に残るサマルトリアの王子。

DORAGON QUEST'S POINT

堀井雄二氏コメント……Vol.6インタビューより



『Ⅰ』から使える容量も倍に増えたので、やりたかった「パーティ」要素を入れました。でも『Ⅱ』から始める人もいるかもしれないと思い、1人から2人、そして3人に増えていくようなシナリオにしていったんです。

主人公考察　勇者の子孫



名前を付けられるのはローレシアの王子のみだが、ほかの2人もいてこその『Ⅱ』。特に唯一のザオリク使いながら、たいてい真っ先に死ぬトンヌラ（サマルトリアの王子）の印象はダントツ（笑）。

ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ…



1988年 ●FC／2月10日発売／¥5900（税抜き）

ロト三部作の集大成にして完結編。勇者ロトの謎は本作で明かされる。380万本の売上本数は、『Ⅶ』発売までシリーズ一を誇った。

【移植】SFC、GB、携帯アプリ

【当時の出来事】青函トンネル、瀬戸大橋が開通／リクルート事件発覚／イラン・イラク戦争停戦／ソウルオリンピック開催

全世界をめぐる冒険の旅と、勇者ロトの真実がここに！

ストーリー考察

勇者一行が、広大な世界を駆けめぐる

アリアハンの英雄オルテガの息子（娘）である主人公（勇者）が、行方不明の父にかわり、魔王バラモスを討伐する旅に出る……というのがプロローグ。ほかの仲間はルイーダの酒場で自由に名前・性別・職業を決めることができ、主人公は彼らとともに広大な世界へ足を踏み出すことになる。ワールドマップが、現実の世界地図を思わせる形になっているのが特徴で、プレイ中はまるで本当の世界各地をまわるかのような気分を味わうことができた。なかでも古代日本を思わせるジパングのエピソードなどが印象に残っている人も多いだろう。また本作の物語は、魔王バラモスを討伐してからが真骨頂。その後の展開によって、1～2作目で幾度となく語られた「勇者ロト」の伝説の真相が明らかになる。父との哀しい再会、もう1つの世界の真実、そしてラストの「そしてでんせつが　はじまった……！」の文字は、多くの『DQ』ファンの感動を呼んだ。

システム考察

自由な編成が楽しい職業・転職システム

戦士、武闘家、僧侶、魔法使い、商人、遊び人のなかから自由に職業を選んで仲間を作成でき、さらに中盤のダーマの神殿で転職も可能になるといった、職業システムが最大の特徴。仲間の人数も最大3人から、やろうと思えば勇者1人での旅もできた。なお職業のなかでも、すべての呪文を覚える賢者だけは、特殊な条件（アイテム「さとりのしょ」か、遊び人をレベル20にする）が必要。パーティ編成の自由度が高く、プレイヤーごとに冒険の体験が異なるのも、本作が根強い人気を誇る理由だろう。なお、SFC版では新職業の盗賊や「ふくろ」「すごろく場」、新エピソードなどが追加。シリーズの移植作のなかでも、非常に新規要素や変更点が多い作りとなっている。

『ドラゴンクエストⅢ』のキーワード

■カンダタ

シャンパーニの塔で出会い、戦うことになる盗賊。こらしめたあとも幾度となく主人公たちの前に登場する。FC版では主人公の父オルテガも、このカンダタと同じ容姿をしていた。

■○○バーグの町

とある場所にいる老人に依頼され、パーティメンバーの商人を残していくと、訪れるたびに発展していく町。○○の部分には商人の名前が入る。FC版では一度別れた商人は、再びパーティに編成することができなかったので、新規に仲間を作って連れて行く場合がほとんど。

■おうごんのつめ

イシス地方のピラミッドの地下に隠された武闘家最強の武器。だが、装備すると1～2歩歩いただけでモンスターが出現するように！



▲商人のおかげで発展する町。しかし彼の末路は……。

DORAGON QUEST'S POINT

堀井雄二氏コメント……Vol.6インタビューより



『Ⅱ』でファンの数が増え「RPGを結構わかってくれるんだ」と嬉しく思いました。そこで『Ⅲ』では、元々やりたかったことをすべて盛り込みました。ちなみに「ロト三部作」構成は、構想の途中でつながりを思いつきました。

主人公考察　英雄オルテガの子供



シリーズで初めて、性別を選択可能に（FC版ではグラフィックの違いはない）。女性だけのパーティにした人も多い？　職業は勇者で変更は不可だが、クリア後ならパーティから外すこともできた。

ライター千歳の『ドラクエ』メモリー3

（続き）具体的にどんな風にプレイをしたのかはじつは覚えていないのですが、ストーリー終盤で伝説のあの剣をなかなか見つけられず、弟の言葉に従って泣く泣く「炎のつるぎ」でラスボスに挑んだことだけは記憶に残っています。その後、ほかの『ドラクエ』シリーズはもちろん、いろいろなRPGをプレイしてきました。楽しくプレイしたり「おもしろい」と感じたものはたくさんあります。ですが、いまだに私の中では『Ⅰ』を超えるRPGには出会っていません。（続く）

ドラゴンクエストIV 導かれし者たち



1990年●FC／2月11日発売／¥8500（税抜き）［移植］PS、DS

ロト三部作とはまったく異なる、新しい世界観を構築した「天空シリーズ」のファーストタイトル。新しい試みがたくさん盛り込まれた。

【当時の出来事】ゲームギア発売／スーパーファミコン発売／PCエンジンGT発売／『ファイナルファンタジーIII』発売

運命に導かれし者たちが集い、地獄の帝王の討伐を目指す！

ストーリー考察

オムニバス形式で進む1人1人の人生

これまで発売されていたシリーズ作品とは異なり、『IV』は全5章からなるオムニバス形式のストーリー展開を採用。王宮の戦士ライアン、おてんば姫アリーナとそのお供であるブライとクリフト、武器商人トルネコ、父のカタキを追うマーニャとミネア姉妹。プレイヤーはまずこれら4つの物語を体験して、最後に主人公と彼のもとに徐々に集結する4つの物語の主役だったキャラクターたちとともに、「地獄の帝王」の討伐を目指す。『II』や『III』でも仲間はいたが、キャラクターの個々の背景が深く語られることはなかった。そのためか、このオムニバス形式による登場人物の掘り下げは、キャラクターそのものの人気にもつながることに。これは主人公たちだけではなく、敵対関係にある魔族の王・ピサロや、彼がかくまっていたエルフのロザリーにもおよんでいる。

システム考察

馬車システムでパーティの入れ替えが可能

最終的に8人もの大所帯で旅をすることになる本作には、「馬車システム」が搭載された。これはバトルメンバーである4人以外は「馬車」の中で待機をしており、馬車がある場所でなら戦闘中でもメンバーの入れ替えができるというもの。この馬車を入手するためのイベントも用意されており、さらにともに旅をする馬には「パトリシア」という名前もついていた。戦闘ではAIシステムにより、仲間たちはプレイヤーが指定した「さくせん」に従って独自に思考を働かせて行動をする。また物語とバトルを楽しめるほか、カジノではさまざまなミニゲームで遊ぶことができた。そのほか、世界地図で現在位置を確認できるようになり、セーブをしてくれる人物が王様から町中にある教会の神父やシスターにかわった。なお、教会では毒や呪いの解除もできる。

『ドラゴンクエストIV』のキーワード



▲とても人懐っこいホイミン。人間になることに憧れている。

■**ホイミン**
第一章に登場するホイミスライム。『ドラクエ』シリーズで初めて仲間になったモンスター。

■**シンシア**
主人公の幼なじみ。勇者である主人公を守るために、身代わりになって死ぬという壮絶な最後をとげる。勇者の故郷である村では、彼女の形見である「はねぼうし」を入手することができるのだが、これだけは売らずに最後まで取っておいたというプレイヤーも多い。

■**ザラキ**
戦闘シーンでクリフトが延々と唱え続ける呪文。

主人公考察　村の若者



男性はストレート、女性はパーマと髪型が対照的。のどかな山奥の村で優しい両親と幼なじみ、そして剣の師匠や村人たちに囲まれて暮らしていたが、主人公の出生と背負っている運命によりその平和は絶たれた。

堀井雄二氏コメント……Vol.6インタビューより



「仲間にもそれぞれの人生がある」という視点で作りました。自分で操作したキャラクターにはまた会いたくなるのではないかなと思い、1人ずつキャラクターを育て最後に集結して仲間となる形にしています。

ドラゴンクエストV 天空の花嫁



1992年●SFC／9月27日発売／¥9600（税抜き）［移植］PS2、DS

「天空シリーズ」第2弾にして、SFCでの初の『DQ』。高いドラマ性が魅力のほか、モンスターを仲間にする要素が本作で初登場となった。

【当時の出来事】尾崎豊死去／ロス暴動発生／バルセロナオリンピック開催／ビル・クリントンがアメリカ大統領選に当選／チェッカーズが解散

親子3代にわたる壮大な人生を体験できる作品

ストーリー考察

数々の出会いと別れ、そして人生の選択

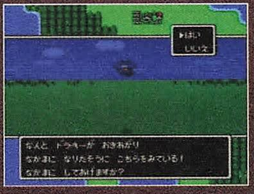
物語は、父パパスに連れられて旅をする幼年時代、モンスターとともに放浪する青年時代前半、そして妻子とともに魔王に戦いを挑む青年時代後半に大別され、まるで主人公の数十年の人生を追うかのような壮大なドラマを堪能することができた。主人公がモンスター使いで、勇者ではない点も大きな特徴。衝撃的な展開も多く、『V』といえば真っ先に物語の魅力が語られることが多い。また、忘れてはならないのが主人公の人生最大の選択で、幼なじみのビアンカと、大富豪の令嬢フローラのいずれかから選ぶことができた（DS版ではさらにフローラの姉・デボラも候補に）。そのため発売当時はプレイヤーの間で、ビアンカを選んだかフローラを選んだかが大きな話題に。イベント直前でセーブして、悩みに悩みまくった人も多かっただろう。

システム考察

さまざまなモンスターを仲間にして育成

『V』のシステムの最大の特徴といえば、なんといっても仲間モンスター。青年時代のあるイベント後は、戦闘終了時に特定のモンスターが起き上がることがあり、仲間にすることができる。モンスターはレベルアップや武具の装備が可能で、馬車に乗り切らないモンスターは「モンスターじいさん」に預けることができた。モンスターによっては起き上がる確率が非常に低いものもおり、すべてのモンスターを仲間にして最大まで育成するには、かなりのやり込みが必要。なお、モンスターを仲間にするシステムは『VI』にも継承されたほか、『ドラゴンクエストモンスターズ』シリーズの基礎になったともいえる。またシリーズで初めて、クリア後の隠しダンジョンが登場。ここでしか仲間にならないモンスターも存在し、最深部ではあるモンスターに挑戦できた。

『ドラゴンクエストV』のキーワード



▲どんなモンスターでも、仲間になった瞬間の喜びは大きい！

■**なかまになりたそうにこちらをみている！**
モンスターが起き上がったときのメッセージ。仲間になりにくいモンスターを倒したときに、この文字が出たときの嬉しさは格別！

■**ブックル**
幼年時代に仲間になるキラーパンサーの子供につけられる名前の1つ。ほかにはボロンゴやゲレゲレなど。ゲレゲレ派は意外と多い!?

■**男の子と女の子**
主人公の双子の子供。母親が誰かによって髪の色が異なる。彼らが誕生した喜びもつかの間、主人公にはさらなる試練が……。

■**はかいのてっきゅう**
本作からブーメランなどで、複数の敵を攻撃することが可能になった。なかでもこの武器は最強武器の1つだが、入手はかなり大変。

主人公考察　モンスター使い



シリーズのなかで最も過酷な人生を歩んだ主人公といっても過言ではない青年。なお、肩書きは「パパスのむすこ」「にげたドレイ」「モンスターつかい」など、物語の進行にあわせて変化していく。

堀井雄二氏コメント……Vol.6インタビューより



「ゲーム中に本気で悩むということをユーザーに体験してほしい」と考えて、あの選択肢を入れました。ほとんどの人はビアンカを選ぶと思っていたのですが、意外とフローラを選ぶ人も多くて驚きました。

ライター千歳の『ドラクエ』メモリー4

（続き）SFC版の『I』をプレイした私ですらこんなに影響を受けているのですから、FC版が発売された当時、リアルタイムで触れた方々の衝撃はすさまじいものだったのではないかと思います。だからこそ、RPGがここまで日本のゲーム業界に浸透し、『ドラゴンクエスト』シリーズも途切れることなく続いているのでしょう。シリーズが生まれて25年、そのなかで私が体験している年数は少ないものですが、こうして祝えることが何より嬉しいです。『X』はいつかな～。

ドラゴンクエストVI 幻の大地



1995年 ●SFC／12月9日発売／¥11400（税抜き）【移植】DS

SFCで発売された最後の『DQ』で、「天空シリーズ」のラストとなる作品。2つの世界を行き来しながら物語が進むのが印象的だ。

【当時の出来事】阪神大震災／地下鉄サリン事件／野茂英雄投手が大リーグへ／全国の公立学校が完全週休2日制になる／バーチャルボーイ・サテラビュー発売

2つの大地を行き来しながら、本当の自分を探す旅へ――

ストーリー考察

「自分探し」と「世界の謎」がカギに

ゲームスタート直後にいきなり魔王との対決が始まり、プレイヤーを驚かせた本作。主人公たちは戦いに敗れ、その直後に場面が変わり、主人公は自宅で目を覚ます――この戦いが単なる夢なのかは、物語を進めると判明していくことに。その後、山奥の村で暮らす主人公は、村長のお使いで町へ行き、その途中で大地に開いた大きな穴から落ちて別の世界へ。そこから、2つの世界を行き来しながら世界の謎を解いていく冒険が始まることになる。また、世界の真相と同時に、主人公の本当の正体が明らかになっていくのも特徴。このように本作の大きな魅力は、物語の根底に流れる「自分探しの旅」と「世界の謎」というテーマを、広大な2つの大地を旅しながら解明していくというところにあるだろう。個性豊かな仲間たちや、シリーズ最多となる6種の乗り物が登場し、プレイの自由度が高かったのも印象的だ。

システム考察

勇者が職業になる&ふくろは発明品!?

今作で初めて勇者が職業となるなど、職業システムも本作の特筆すべき点。条件なしで就ける基本職と、一定条件を満たすと就ける上級職が、それぞれ9種類ずつ存在する。職業が初登場した『III』との大きな違いは、呪文以外に特技を習得できること。一度覚えた特技は転職しても使用でき、「せいけんづき」「まわしげり」などの強力な特技にお世話になったプレイヤーも多いだろう。そして、『VI』では転職してもレベルは変わらず、職業ごとの熟練度を上げることで新しい特技や呪文を習得できた。また、地味ではあるが新機能「ふくろ」を忘れてはいけない。これまで存在した「預かり所」にかわり、アイテムを何種類も持ち歩ける「ふくろ」。その中のアイテムで危機を救われたプレイヤーも多いハズ。

『ドラゴンクエストVI』のキーワード

■アモスさま
町を守る英雄だが、夜な夜な不審な行動を起こす最年長の男戦士。「りせいのタネ」を飲ませると仲間になるが、その前に本人に真実を伝えると2度と出会えない。誰もが、ときには真実を隠す優しさを学んだ？

■テリー
鳴り物入りで仲間になるが、時期が物語終盤であるため、他のメンバーに比べると、強さにガッカリ感が否めない。テリーを連れて行くことで仲間になるドランゴがかなり強いため、「ドランゴ引換券」なんて呼ばれることも……。

■命名神マリナンに使える神官
キャラや「ふくろ」の名前を変えてくれる人物。下ネタや「ああああ」などを入力して、神を怒らせたプレイヤーも多いのでは？



▲主人公の最強の兄貴・ハッサン。男は黙ってせいけんづき！

堀井雄二氏コメント……Vol.6インタビューより



ゲームの終盤で、もう1つの世界が開けるというパターンがありますよね。それを最初から、2つのフィールドを行き来できるパターンにしようと思ったんです。2つの世界に意味を持たせるため、あの世界観になりました。

主人公考察 村の少年



ライフコッドという小さな村で、妹のターニアと暮らす気弱な青年だが、冒険を経て本来の自分の姿と目的を知る。序盤はほかの仲間の印象が濃いので目立たないが、能力的にも頼れる●●様だ。

ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち



2000年 ●PS／8月26日発売／¥7800（税抜き）

ナンバリングタイトルでは、初めて任天堂以外のハードで発売された。制作発表をしてからの再三の発売延期も、今はいい思い出。

【当時の出来事】20世紀最後の年／Windows 2000、Windows Meが発売／プレイステーション2発売

俯瞰3Dマップで視点が360度変わる！

ストーリー考察

小さな好奇心が、大冒険の始まり

エスタード島の漁村・フィッシュベルで暮らす主人公と、彼の親友でありエスタード島を治めるグランエスタード王国の王子・キーファの、好奇心と冒険心がきっかけとなり壮大な物語がスタートする。エスタード島にはモンスターが一切棲息しておらず、最初の戦闘までかなりの時間がかかることは『VII』の語り草の1つとなっている。大筋のストーリーはあるものの、基本的には訪れた町や村で起こった出来事を解決、もしくは見届けるという、オムニバス形式とはまた少し違うショートストーリーの詰め合わせである。そのなかには人間の汚い感情の露出、どうすることもできない世間の不条理など、決してハッピーエンドとはいいがたいものがあり、プレイヤーに大きな衝撃を与えた。また全体のシナリオが非常に長く、メディアもCD2枚組となっている。

システム考察

石版を集めて新たな世界へ！

『VII』といえば、なんといっても石版システム。「ふしぎな石版」と呼ばれるアイテムを集め、台座にパズルのように当てはめることで封印されていた世界が復活し、冒険ができるようになる。石版が1つでも見つからないと先に進むことができないので、「最後の1つが見つからない！」と嘆くプレイヤーが続出したとか。また、前作『VI』の職業システムがさらに進化し、戦士や魔法使いといったオーソドックスな職業はもちろん、必要なアイテムさえあればモンスターでも転職することができるようになった。また『IV』からおなじみのカジノやちいさなメダル集めのほか、『VI』の「ベストドレッサーコンテスト」を発展させた「世界ランキング協会」や、「移民の町」「モンスターパーク」「モンスター図鑑」など、やり込み要素が豊富に用意されている。

『ドラゴンクエストVII』のキーワード

■キーファ
最初から一緒に旅をしていたが、ストーリーの途中である決断をする。その決断に対する意見は賛否両論だが、彼にステータスが上がる使いきりアイテム・○○の種を与えていたプレイヤーからは怨嗟の声があがることも。

■ツンデレ
マリベルのこと。当時はまだツンデレという言葉が生まれていなかったため、彼女はただのわがままな毒舌家と思われがち。だが仲間との会話をよく読んでみると、彼女が紛れもなく時代を先取りしたツンデレであることがわかる。

■ホンダラ
主人公の叔父で、怠け者で仕事もせずにフラフラしているダメ人間。しかし、彼の手に入れたものがストーリーに大きな影響を与える。



▲何はともあれ、石版がなければ先に進むことができないゲームである。

堀井雄二氏コメント……Vol.6インタビューより



媒体がCDになったので「容量を気にしなくていい！」と思い、石版を集めて世界を広げていけるようにしました。本当は『IX』の「宝の地図」のようにしたかったのですが、シナリオのつじつまが合わなくなって……。

主人公考察 漁師の息子



一見ごく普通の少年だが、生まれつき腕に謎の精霊の紋章が刻まれており、人間には理解できない文字も読むことができる。レベル99まで育てきると、歴代主人公の中でステータスが一番高くなる。

てっしんの『ドラクエ』メモリー

FC版『I』と『II』の「ふっかつのじゅもん」を間違えたときの絶望感はタマりませんでした。当時は接続するTVの解像度も低かったので、例えば「め」と「ぬ」を間違えてしまうわけです。それを思うと、今の高解像度液晶やセーブファイル機能のありがたさが身に染みます。また『III』の発売日には、いろいろな店を回った思い出もあります。ようやく手に入れたけれど、当時ニュースになっていた「ドラクエ狩り」に会わないよう、ビクビクしながら帰宅しました。

ドラゴンクエストⅧ　空と海と大地と呪われし姫君



2004年●PS2／11月27日発売／¥9240(税込)

等身大の世界での冒険――。フィールド、キャラのすべてが3Dで描かれた新時代の『DQ』が、ここに誕生。シリーズの新たな可能性を示す、革新的一本。

【当時の出来事】PSP発売／ニンテンドーDS発売／アテネオリンピック開幕／新紙幣が発行／新潟県中越地震が発生／自衛隊のイラク派遣が開始

鳥山明氏のイラストがそのまま3Dになり、ビジュアルも劇的進化

ストーリー考察

魔術師・ドルマゲスの痕跡をたどる旅

『Ⅷ』の物語は、主人公とネズミのトーポ、元盗賊のヤンガス、そしてモンスターのような姿をしたトロデ、美しい白い馬、という3人＋2匹が旅をしているところから始まる。彼らはある目的から魔術師のドルマゲスを追っており、その過程でお嬢様のゼシカ、教会の騎士・ククールを仲間に加え、世界中をめぐる冒険を繰り広げることに。本作では、シリーズで初となる等身大の3Dフィールドを採用。移動できる範囲もこれまでのシリーズより格段に広くなっているので、人によっては迷ってしまうこともあった。そのためか、主人公たちの目的はシンプルで、世界の広がりにあわせて、得られる情報も多くなる作りになっている。徐々にドルマゲスの謎＝世界の謎に迫っていくストーリー展開が、プレイヤーのゲームへの没入感をより高めているといえるだろう。

システム考察

より深いやり込み要素を追加！

広大な3Dフィールドに目の行きがちな『Ⅷ』だが、システムでも新たな要素が多数追加されている。その1つが、スキルマスターシステム。各キャラは固有の4つのスキルを持っており（主人公なら剣、槍、ブーメラン、勇気）、これにレベルアップ時に得られるスキルポイントを割り振ることで、スキルに即した特技を覚えられる。また、武具や道具を合成して新たなアイテムを生み出す「錬金釜」が初登場。さらにフィールドにいるモンスターを倒してスカウトし、闘技場で戦わせたり、戦闘中に呼び出したりできるスカウトモンスターシステムも導入された。これまでのシリーズにもやり込み向けのシステムは存在したが、メディアがDVDになって容量に余裕ができたためか、『Ⅷ』ではより多くのやり込み要素が追加された贅沢な内容になっている。

『ドラゴンクエストⅧ』のキーワード

■見渡す限りの世界がある
『Ⅷ』の広告などで使われたキャッチコピー。等身大の『DQ』の世界を見渡し、冒険できるというのは、当時はかなり衝撃的だった。

■ぼん！きゅっ！ぼーん！
パーティメンバーのゼシカを表した言葉。ちなみに、ゼシカは踊り子の服やあぶない水着などの一部の防具を装備すると、フィールドやバトルでの服装が変化。本作では特技の"ぱふぱふ"も視覚化されているので、全服装でぱふぱふに挑戦した人も多かったハズ。

■神鳥のたましい
使うとレティスの魂を呼び出し、空を移動できる。移動中は『Ⅲ』のラーミアの曲が流れるので、往年のファンには感涙もの。また、とあるボス戦でもラーミアの曲のアレンジを聞ける。


▲フル3Dで描かれる世界。主人公が背負う武器の形なども細かく変化。



堀井雄二氏コメント……Vol.6インタビューより

3Dは『Ⅰ』の頃からやりたいことでした。レベルファイブさんに始めて画面を見せてもらったときは「スゴイ！」と思いましたね。「おもしろそう」と思える世界が表現されていたので、このまま作ろうと思いました。

主人公考察　トロデーン王国の近衛兵



『Ⅷ』の主人公は、なぜか"のろい"にかかることはない。これは戦闘でも同様で、敵の"のろい"を受けてもはじくことができる。実は、これにはあるワケが……。ゲームクリア後に、その真実がわかる！

ドラゴンクエストⅨ　星空の守り人



2009年●DS／7月11日発売／¥5980(税込)

ナンバリングタイトルの最新作で、初めて携帯ゲーム機で発売された。通信機能を使ったやり込み要素の充実度は『Ⅶ』『Ⅷ』を上回る。

【当時の出来事】ハドソン川に旅客機が不時着水／オバマ氏がアメリカ合衆国大統領に就任／衆議院議員総選挙で民主党が第1党に躍進

ゲーム1つで広がるプレイヤーの輪

ストーリー考察

翼を失った天使が、人間の心を救う物語

『Ⅷ』同様、本作にも「勇者」という概念はなく、主人公は天使界から人間を見守る「天使」である。人々の感謝の気持ちが具現化した「星のオーラ」を世界樹に捧げることで「神の国」に行ける、という伝説を信じて天使たちは暮らしていた。しかし、天使界を襲ったある出来事により、主人公は天使の翼と光の輪を失ってしまう。主人公は守護天使として守るはずだったウォルロ村から旅立ち、ひょんなことから出会った妖精・サンディとともに世界に散らばった「女神の果実」を集めるために冒険を繰り広げる。果実を集めるなかで、さまざまなエピソードが展開し、なかには『Ⅶ』のように不条理さを感じられるようなイベントもある。またメインストーリーとは別に、人々から受けられる「クエスト」も用意されており、Wi-Fi通信による追加クエストも配信された。

システム考察

通信機能を最大限に生かした数々の要素

主人公はもちろん、ルイーダの酒場で仲間にできるパーティメンバーも、細かくキャラクターメイキングすることが可能。『Ⅶ』以来の転職システムも採用されているので、パーティメンバーの構成は『Ⅲ』のシステムを彷彿とさせる。またマルチプレイにも対応しており、ほかのプレイヤーを自分の世界に招いたり、逆に遊びに行ったりすることもできる。プレイヤー同士の交流としては、DSに搭載されている通信機能を使った「すれちがい通信」が、社会現象になるほど大流行。すれちがい通信時の設定によっては、自動生成型ダンジョンに挑戦できる「宝の地図」をほかのプレイヤーに配布することも可能で、レアな地図はプレイヤーからプレイヤーへと広まっていった。発売から1年間は、クエストやゲストキャラクターなどの配信が毎週行われたのも特徴。

『ドラゴンクエストⅨ』のキーワード

■アニメムービー
オープニングとゲーム中の特定のイベントで、シリーズ初のアニメムービーが採用されている。

■まさゆきの地図
「宝の地図」の一種で、経験値をたくさんもらえるメタルキングしか出現しないフロアがある、非常にレアなダンジョンに挑める。インターネットで、その存在がすぐに広がった。

■ギネスブック
「ワイヤレス通信で1億1757万7073人がすれちがったゲームソフト」として認定された。

■エルキモす
サンディがある人物につけた愛称。

■天使界の掟
下級天使は上級天使に逆らえない、というもの。これが主人公のターニングポイントとなる。



▲すれちがい通信をたくさん行うと、リッカの宿屋が模様替えをする。



堀井雄二氏コメント……Vol.6インタビューより

マルチプレイに踏み込んでみたかったのですが、据え置き機か携帯機かなど、いろいろなことに悩みました。でも、まず身の回りの人と気軽にプレイするのが楽しいのではないかと思い、プラットフォームをDSにしました。

主人公考察　ウォルロ村の守護天使



主人公は性別以外にもキャラクターメイキングができるため、外見がほかのプレイヤーとまったく同じということは、ほとんどない。天使だったときの名残りなのか、人間には見えないものが見えたりする。

Y.Mの『ドラクエ』メモリー

FC時代から『DQ』をやっているY.Mです。『DQ』の思い出というと、一番覚えているのが、町田の東急に友達と『Ⅲ』を並んで買いに行ったこと。これが人生初の徹夜でした。実はこのとき買ったソフトが、初期不良でセーブができなかったんですね。すぐさまパッケージ裏のサポートセンターに電話したんですが、このときの対応がすごく親切なうえに早くて。エニックスっていい会社だなーと幼心に思ったものです。Wii『ドラクエⅠ・Ⅱ・Ⅲ』が楽しみでなりません。

RPGを手掛けるクリエイターにとっての『ドラゴンクエスト』とは?

各クリエイターにアンケートをお願いして、ユーザー視点からの熱い思いのほか、クリエイターとして影響を受けた点や、手がけた作品の独自性などについて語っていただいた。やはり『ドラゴンクエスト』は、その後に登場するRPGに多大な影響を与えたことがわかる。

設問1：『ドラゴンクエスト』シリーズのプレイ歴を教えてください。
設問2：『ドラゴンクエスト』シリーズの物語のなかで、印象的だったものを教えてください。
設問3：『ドラゴンクエスト』シリーズのゲームデザインのなかで、印象的だったものを教えてください。
設問4：自分の作品で『ドラゴンクエスト』に影響を受けている部分はありますか?
あるとすれば、その部分について教えてください。
設問5：自分の作品で『ドラゴンクエスト』とはまったく方向性が異なると思う部分はありますか?
あるとすれば、その部分について教えてください。

『Ⅳ』のアッテムト鉱山は、BGMとマッチしてすごい荒廃感が出ていたのが今でも記憶に残っています。

設問3 *Question*

シリーズ通してですが、リソースをいかに効率的に使うかを考える戦闘でしょうか。ただそれだけのことですが、そのバランスを取るのがいかに難しいかは、同じタイプのRPGでバランス調整をしたことのある方なら嫌でもわかるかと。その一方でレベルを上げていけばなんとかなるようにもなっていて、当時のRPGのなかでの完成度は、やはり頭一つ抜けていたように思いますね。自分の遊び方だと、極端に強いモンスターが出てくる場所を見つけてそこでひたすらレベル上げとか、一晩中、仲間を呼んでくるモンスターを狩り続けたりとか非常にダメな遊び方をしていたので、作り手の意図をまったく無視していたように思いますが……（笑）。ただ、そういった遊び方も許容してもらえるという意味で、懐の深さがあるかなと。

設問4 *Question*

影響という意味では、参考にさせていただいている部分と、反発している部分の両方があるかと思いますね。先の回答で述べたとおり、セリフ回しなどが非常に洗練されていて、データを作るときなどに『ドラクエ』のテキストの作りを意識することがある一方で、やはり目の上のタンコブといいますか、対象にさせていただくこと自体おこがましいのですが、同じジャンルのゲームを作っている人間としては、何か1つの要素だけでも勝ちたいという気持ちがないといえば嘘になります。あと、自分の嗜好に偏り過ぎないようにバランス調整をする必要があるときは、『ドラクエ』以上のお手本はないと思いますね。私自身はハードなゲームが大好きなのですが、『アトリエ』の調整で自分の好きなバランスにしたら大変なことになるので、そういったときに自分の物差しと違うバランスを考えるという意味で、指標としてイメージすることがあったりします。

設問5 *Question*

「世界を救わない」ところでしょうか（笑）。この部分だけは、どうやっても相反してしまいますね。『アトリエ』のやり方で、「世界を救うアトリエ」というのも、いつか作ってみたい気もしますが、その辺は機会がありましたら。

岡村氏が手掛けるRPG

メルルのアトリエ～アーランドの錬金術士3～



- PS3
- 2011年6月23日発売
- 通常版：¥7,140(税込)／プレミアムボックス：¥10,290(税込)
- ガスト
- プレイ人数：1人用

▲お姫様のメルルが、錬金術士となって大活躍！



日本ファルコム 代表取締役社長 近藤季洋

設問1 *Question*

『Ⅰ』を初めてプレイしたのが11歳のときなので25年。プレイしたのは『Ⅰ』～『Ⅵ』と『Ⅷ』です。

設問2 *Question*

印象的だったのは『Ⅲ』です。バラモスを倒したあとに、ギアガの大穴を抜けた先で男性に話しかけると、「ここは闇の世界アレフガルド」とさらりと言われて、すごく驚いたのを覚えています。まったく別の場所から『Ⅰ』で旅したアレフガルドに辿り



イメージエポック代表取締役社長 御影良衛

設問1 *Question*

『ドラゴンクエストⅠ』～『Ⅸ』のすべて。リメイクもすべてプレイしております。

設問2 *Question*

『ドラゴンクエストⅤ』にて。僕は相手にビアンカを選んだのですが、フローラを選んだ場合、物語がどう変化するのか気になりました。ちょうど友達もプレイしていたので（彼はビアンカ派でした）、その友達に会う度にフローラを勧めまくり、なんとか口説き落としてフローラを選んでもらいました。フローラを選んだあと、ビアンカが故郷の山奥の村に帰り、お母さんの墓守を1人でずっとし続けていることを知り、その演出と、ストーリーの作り込みの細かさに衝撃を受けました。友達と僕は落ち込んでしまい、会話なく黙り込んでしまったのを覚えています。今の今に至るまで、ビアンカと友達に対して申し訳ない気持ちでいっぱいです。ごめんよ、ビアンカ、佐藤君（仮名）。

設問3 *Question*

『ドラゴンクエストⅠ』から『Ⅲ』にかけての、ゲームデザインの進化について強く印象に残っています。これは、おそらく堀井雄二さんがユーザーを教育していく一連の流れだったのではないかと。『ドラゴンクエストⅠ』で、RPGというものはこういう遊びだ！　という「ジャンルの紹介」を行い、『ドラゴンクエストⅡ』で、パーティープレイという新しい遊びを提示し、『ドラゴンクエストⅢ』では、キャラクターメイキングという自由度を導入。『Ⅰ』～『Ⅲ』という流れで、徐々にユーザーにRPGを学ばせたのではないか、と勝手に思ってます。『Ⅰ』～『Ⅲ』は単純にゲームとして進化しただけではなく、ユーザーの学習度合に応じてその形を変えていった、と考えることもできるのではないかと。そう考えると、すごいですよね。

御影氏が手掛けたRPG

最後の約束の物語



- PSP
- 発売中（2011年4月28日発売）
- ¥6,279(税込)
- イメージエポック
- プレイ人数：1人用

▲滅びゆく魔法大国から、民を救うべく戦う騎士の物語。



ガスト ディレクター 岡村佳人

設問1 *Question*

初めてプレイしたタイトルは『ドラゴンクエストⅢ』。これまでにプレイしているタイトルは『Ⅰ』～『Ⅶ』です。

設問2 *Question*

短いテキストのなかに明確な情報が入っていること、ミスリードのない丁寧な作りが印象的でした。データ的な制約の多いなかで、できるだけ無駄を省くためにそうなったのだと思いますが、自分でテキストを書くときなど、自然に意識するくらい参考にしてしまいます。また独特のセリフ回しに加え、「しゃべらない主人公」の存在が、絶妙にドライな雰囲気を演出していて、短いテキストと相まって遊んでいる人の想像力を掻き立てるのも、とても好きでした。



アトラス プロデューサー 橋野桂

設問1 *Question*

『DQⅠ』は、僕が初めてプレイしたロールプレイングゲームでした。最近はなかなかクリアまで遊ぶ時間がないのですが、ナンバリングのシリーズはひととおり遊ばせてもらっていますね。

設問2 *Question*

個人的には、「ゲームデザインの一部としてシナリオが起こされている」と感じるところでしょうか。キャラクターもプロットも、NPCとの立ち話の短いセリフも、すべてゲームプレイのための部品として機能している。容量がある程度限られていた時代に生まれたシリーズだからかもしれないけど、情報の分布のさせ方などのバランスや割り切りが“心地よい”作品が多かったと思います。制作をされた方が、そのゲームを実際に遊んでいるイメージのまま、物語を語られる感覚です。だからこそプレイヤーは安心してその「もてなし」を受けられるというか……。例えば、居心地のよさが約束されている「とっておきのお宿」を予約する感覚（！）で、それぞれの作品をお店で予約していました。……感覚ばっかりの話でスイマセン。

設問3 *Question*

部分的に「ここが好きだから」とか「これを味わいたい」から、というのではなく、やはり作品が1つの目的のためにまとまろうとするポリシーを強く感じるデザインだと思います。実際の作業現場は業界の例にもれず過酷だったのでしょうが（笑）、ゲームプレイで感じるクリエイティブは、なんだか自然体で心地よかった。素晴らしいゲームデザインだと思います。

設問4 *Question*

部分的に「これ」というものは思いつかないですね。今のゲームはとにかく大勢で作り込むことが多いので、作り手の「個性」が失われがちです。古くからの作品には“人間臭さ”があるというか、ゲームにおいての作家性とでもいうのでしょうか。コンピュータゲームといえども、人が作るものですから、作り手が想像したものをゲームという形で味わえることが、ゲームのおもしろさの1つだと思っています。『ドラクエ』が僕にとっての初RPGだったせいもありますが、そういう意味でも「記憶に刻まれる味」でした。『ドラクエ』に限らずですが、こういう「記憶」や「体験」に影響を受けさせてもらっているでしょうね。

設問5 *Question*

現代を舞台にしている我々のRPG作品では、さまざまな意味でアプローチはかなり異なります。ただし、それが1つのゲーム体験として帰結するなら、それをかけがえのない体験として、できるだけ多くの方に提供したいと思っています。そういう意味で、いつか我々の作品も、『ドラクエ』シリーズの規模とまではいかなくとも（汗）、今より多くのプレイヤーに永く愛してもらえるものになったらいいなぁと願っております。

橋野氏が手掛けたRPG

ペルソナ4



- PS2
- 発売中（2008年7月10日発売）
- ¥7,329(税込)
- アトラス
- プレイ人数：1人用

▲推理サスペンスを題材にした謎解きと冒険が待ち受ける。

編集長・おしょうの『ドラクエ』考①

ということで、最後はさまざまなクリエイターの方々から貴重なコメントもいただけた『ドラゴンクエスト』特集。ご協力いただいたクリエイターの皆様、本当にありがとうございました！　ちなみに僭越ながら自分の『ドラクエ』考を……と考えると、上記のコメントのなかでは、水谷氏のコメントに近い気がします。『ドラクエ』はチャンピオンにしてチャレンジャー。特にDSで発売された『Ⅸ』でのすれちがい通信を体験したときに、それを強く感じました。（続く）



レベルファイブ 代表取締役社長／CEO 日野晃博

設問1 Question

もちろん『ドラクエⅧ』『Ⅸ』を制作させていただいたこともあり、メインのナンバリングシリーズは、すべてプレイしています。一番最初にプレイしたのは『ドラクエⅢ』で、今から23年くらい前になります。それまで自分がプレイしてきたゲームとは違い、ゲームで感動するということを初めて味わった作品です。この作品をきっかけにゲーム業界に入ったので、非常に印象に残っています。

設問2 Question

『ドラクエ』シリーズの台詞1つ1つは独特の雰囲気を持っていて、ほかのゲームにはない、とても特徴的なものだと思っています。例えば、ほかのゲームが台詞でストーリーを打ち出そうとするのに対して、『ドラクエ』では、街の人たちの小気味いい会話で、その街全体の雰囲気や風土・背景を表現しようとしています。そういったところが、ほかのゲームと違う点だと感じます。

好きなエピソードとしては、『ドラクエⅤ』に登場する、ラインハットの兄弟王・ヘンリーとデールの話です。兄のヘンリーが長旅から戻り、数年ぶりに弟のデール王と会ったとき、青年となった兄に気づかない王に対して、「ですが、子分は親分の言うことを聞くものですぞ」と昔なじみの一言を言って、気づかせるシーンが好きでした。もう1つ好きなエピソードは『ドラクエⅣ』のリメイク版で、ある王様がカエルになってしまう話です。そのなかで、お付きの人に「カエルになってしまったものは仕方がない、これから強く生きていく」みたいなことを言うんです。カエルになってしまったことを仕方がないなんて、普通、割り切れないですよね(笑)。

設問3 Question

モンスター仲間システムですね。『ドラクエⅤ』でこのシステムが導入されたときは衝撃を受け、とても興奮しました。今でこそ、敵を仲間にするというシステムは当たり前のようになりましたが、『ドラクエⅤ』の発売当時は、敵を仲間にするという概念は非常に新しく、その後に発売されたゲームの方向性にすごく影響を与えたのではないでしょうか。また、『ドラゴンクエスト』の基本的なゲームシステムは、今あるRPGすべての基礎になっていると思います。やはり、このゲームデザインがゲーム業界への最大の貢献だと思いますし、日本のRPGの原点だといえます。

設問4 Question

ゲームの基本的な仕組みを多く学んだと思います。特に個人的には、堀井さんと一緒に『ドラゴンクエスト』を作り、堀井さんが考えるユーザー目線のゲーム作りにすごく感銘し、影響を受けました。堀井さんの言われた言葉で、「ユーザーは、得することをバージョンアップしたときには喜んでくれるが、損すること、ゲームの中で不利になることをどんなにパワーアップしても、喜ばない」、「労力を割くなら、できるだけユーザーの得になることに使ったほうが効率的」というものがありました。これは例えば、味方の魔法が増えると喜ぶが、敵の攻撃パターンが増えてもそんなに喜ばない、ということです。そのように、ユーザーがどこを見て、どこを見ないかをしっかり考えたうえで、効率よくゲームデザインをする。これが『ドラゴンクエスト』と堀井さんから学んだ点ですね。

設問5 Question

ありません。『ドラゴンクエスト』というのは、ゲームを一般的な人たちに遊んでもらうために、すごく簡単にする工夫が入っている作品だと思います。それはレベルファイブのゲーム作りの基礎概念になっているものなので、『ドラゴンクエスト』と方向性を無理に変えようとしている作品はないですし、もっと言えば、『ドラゴンクエスト』と方向性を変える必要性もないと考えています。

日野氏が手掛けるRPG

ダンボール戦機



▲ホビー用小型ロボットを駆使して戦いに挑め！

- PSP
- 2011年6月16日発売
- ¥5,980(税込)
  ※プラモデル「AX-00」同梱
- レベルファイブ
- プレイ人数：1～4人

着いたこと、そこが「闇の世界」になっていること。一体何が起こったのかと、一行ほどの文章からいろいろな考えをめぐらせて衝撃を受けました。NPCとの会話メッセージで、あんなに驚いたことはいまだにありません。当時のRPGは今ほどセリフやイベントの量が多くなく、状況の細かい説明はありませんでした。RPGというジャンルが新鮮そのものだったので、僕たちはそれに違和感を感じることなく、むしろ行間を読んでいろいろと想像する、といったことも含めて楽しんでいたように思います。発売当時は海外に住んでいて日本人学校に通っていたのですが、そこでもこの手の話で持ちきりでした。

設問3 Question

『Ⅰ』でスタート地点の城を出たら、海のすぐ向こうにラスダンである竜王の城が見えるのは印象的でした。最初はそれが何の城かわからなかったんですが、山と毒沼に囲まれていて、どう見ても普通の様子ではない。何の城だろう？　どうやって行くんだろう？　といろいろ考えます。街の人に話しかけてみると、あれが目指す竜王の城だとわかる。驚くと同時に街の人に話しかけるのが楽しくなって、必要以上に話しかけていると、たまに変化があって嬉しくなる。また最初にラスダンを見せられているので、その後もずっと「どうやったら行けるのか」ということを脳裏でワクワク考えながらマップを歩きます。当時は夢中になって遊ぶだけでしたが、今思うと、とてもプレイヤーの好奇心や思考を誘導するのが上手だなと思います。『Ⅱ』、『Ⅲ』と進むにしたがって、船に乗れたり、パーティ制になったり、転職が行えたりと、徐々に進化しながら複雑なRPGのルールをわかりやすく広めていったのも印象的です。

設問4 Question

直接、お話やシステムを参考にすることはないのですが、制作中に『ドラクエ』で遊んだ経験を思い出すことはありますね。プレイヤーさんに興味を持ってもらうにはどうしたらいいのか、モチベーションを保って楽しんでもらうにはどうしたらいいのか。そういったことを考えていくときに、さきほどの竜王の城や、鍵がかかった扉の向こうにあるバリアの中の宝箱を見たときに自分が何を感じたか、といったことを反芻させることがあります。そういう意味では影響を受けていますね。特に自分の場合はRPGタイトルに関わることが多いので、地図や街のデザイン、街の中のNPC配置とかを考えたりチェックしたりするときには、『ドラクエ』を遊んでいた頃の経験を思い出すことがあります。こういうところをしっかりやることについてはファルコムも昔から同じなので、共感も覚えます。

設問5 Question

あると思います。例えば『軌跡』シリーズですが、異なるところといえば、文章の量が象徴的です。『ドラゴンクエスト』はセリフやメッセージが量、質ともにすごく洗練されている印象を受けます。ゲーム全体をリズムよく楽しめるための工夫としてそうなっている気がします。対する『軌跡』シリーズは、お話を楽しむという側面が非常に強いゲームです。そのためにRPGのなかではセリフも多く、テキスト量が膨大になります。それでも読んでもらえるための工夫を行っています。セリフやストーリーの内容はもちろんですが、句読点の打ち方、2行構成の場合に各行何文字が読みやすいか、3行構成の場合はどうか、声に出して読んだときにリズムが悪くないか、イベントが終わるまでに何回ボタンを押すのかなどなど、いろいろなチェックと調整を行います。どちらも文章に対する工夫という点では同じですが、方向性が違うのはおもしろいなと思います。

近藤氏が手掛けるRPG

英雄伝説 碧の軌跡



▲前作『零の軌跡』の続編。ロイドたち特務支援課のメンバーが、引き続き登場する。

- PSP
- 2011年9月29日発売
- 通常版：¥6,090(税込)／
  ドラマCD同梱版：¥7,980(税込)／
  完全予約限定版：¥9,240(税込)
- 日本ファルコム
- プレイ人数：1人用



マーベラスエンターテイメント 執行役員 水谷英之

設問1 Question

『ドラゴンクエストⅠ』～『Ⅸ』。ファミコンで初めて出た『ドラゴンクエストⅠ』からリアルタイムにプレイしています。徹夜したり、復活の呪文書き間違えたり、あれから25年ですか……すごいシリーズです。

設問2 Question

『ドラゴンクエスト』の物語は、自分が感じる、自分だけの物語だと思います。だから万人に支持され、熱狂を生み出したのではないでしょうか。最初の『ドラクエ』のすごいところは、ファミコンの限られた表現のなか、すべての情報が物語を生み出す要素になっていたことです。プレイヤーは勇者となり歩き出す。緑の画面を往き、茶色の山々を往き、黄色の砂漠に恐る恐る入り込み、青き海へと船出する。限られた色が意味をなし、物語が自分のなかで広がっていく。しかも、小さな世界に大きな視点を入れこんでいく展開は、自らの発見となり、自らの物語に消化されていきます。世界に意味を。キャラクター、モンスター、音楽、フィールド、配色、レベルデザインなどすべてに情報を配置し、無意識に認識させる物語。それは、異なる地域、民族でも似たような神話を生む人類の根源の共通性にも通じる、人にとっての普遍的な物語のありようだと思いました。自分にとって『ドラゴンクエスト』とは、まさに神話誕生の、その瞬間の衝撃でした。

設問3 Question

シリーズをいかに続けていくのか。自らの伝統を破壊しつつも、魂を引き継いでいく、そんな『ドラクエ』シリーズのありようにドキドキします。自分にとっての『ドラクエ』とはキングにして、チャレンジャー。その挑戦につきまとう危険と裏腹の驚きが、毎回『ドラゴンクエスト』のゲームデザインそのものなんだと思います。『ドラクエⅡ』で竜王の城がみえたときは、ブルッときました。見えるのに行けない。『ドラクエⅠ』の思い出とともに、想像が疾駆しました。この見えているのに想像が広がるというすごさ。想像力とは見えないものを思うことではなく、思いを駆動する発火点こそが重要なんだと思い知らされました。蛇足ですが、最初の『ドラクエⅠ』はパーティバトルではなく、1人のソロプレイでレベルデザインができてるって凄いことだなぁと、パーティバトルが普通の今、あらためて思います。

設問4 Question

昔から漫画は、北斎漫画や田川水泡の「のらくろ」があったとしても、戦後の手塚治虫が今の漫画の生みの親であるように、それ以前にRPGはあれども、日本のRPGは『ドラクエ』が生みの親だと思っています。さらにいえば、日本のゲームを爆発的に普及させた“ゲームによる想像の世界の体験”としてのゲームフォーマットは『ドラクエ』により一般化したと思います。なのでこの質問は、漫画家さんに「手塚治虫の影響は？」と聞かれているような感じです（笑）。“世界を体験する”“自分自身の物語を生み出す”といった新たな物語を自分が生み出していくチャレンジャーとしての心構えは『ドラクエ』シリーズの背中を見て育った気がします。ちなみに「RPGはフィールドが主役かもしれない」、「戦いのよきパートナーは音楽」との思いも、きっとドラクエ体験からですね（笑）。

設問5 Question

「まったく方向性が異なる」とは、難しい質問ですね(笑)。RPGのおもしろさの本質は“ゲームによる想像の世界の体験”から自分自身が生み出す物語です。その根っこは変わることがないと思います。なので、自分が目指していることを書かせていただければと思います。それは、総合エンターテイメントとしてのRPGの追求。考えることで世界と触れていくシステムや、“私が、私になる”ような体験ができる自由な世界。さらに強固な他者が築く世界観により、鏡として自分を映し出すような構築された世界。そんな表裏が重なったような異なるRPGを追及していければと思っています。ネットワークを通じて、ますますRPGの世界は広がっていくと思います。可能性はどんどんとつながり、加速し、なんだかすごいことになりそうです。

水谷氏が手掛けたRPG

みんなのおすすめセレクション アークライズ ファンタジア



▲チームの組み合わせ方により、技の威力などがアップ！

- Wii
- 発売中
  (2010年2月25日発売)
- ¥2,800(税込)
- マーベラスエンターテイメント
- プレイ人数：1人用

編集長・おしょうの『ドラクエ』考②

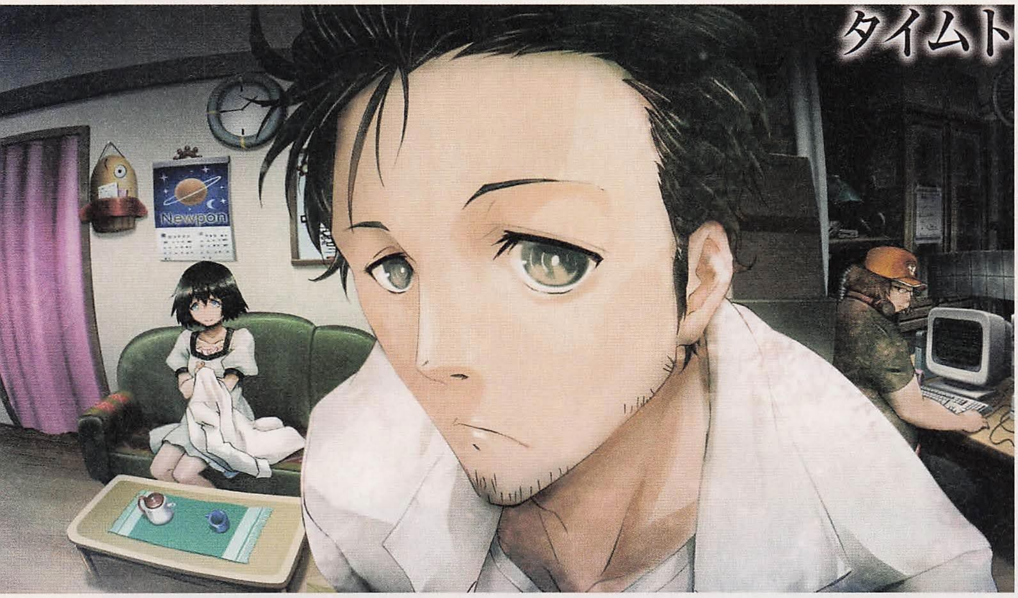
（続き）そして『ドラクエ』のすごいところは、その「『ドラクエ』らしさ」と「挑戦的な新しい部分」のバランスが、ファンのイメージを大きく逸脱しないことだと思っています。「今回は3D？」「今回は携帯ゲーム機？」と驚くことはあれど、実際にプレイすると、それは紛れもなく『ドラクエ』。そんな安心感と驚きの融合が、今後も続いてくれることを願います。さーて、次のナンバリング作品である『X』は、いったいどんな作品になるんでしょうか……？



STEINS;GATE

運命石の扉（シュタインズ・ゲート）への誘い

秋葉原の街を舞台に、ネットスラングを素で口にする個性的なキャラクターや、
タイムトラベルを題材とした奥深いシナリオなどでプレイヤーを虜にした『STEINS;GATE』。
今回の特集では、ゲーム版とアニメ版を主軸としてその魅力に迫る！



タイムトラベルを題材とした想定科学ADV『STEINS;GATE』

『STEINS;GATE』は、5pb.×ニトロプラスのコラボで誕生した科学ADVシリーズの1つで、『CHAOS;HEAD』に続く第2弾として制作されたテキストタイプのAVGである。「科学ADV」の冠が示すとおり「科学」がシリーズ共通のテーマで、そこに「想定」と付いた本作は、タイムトラベルを題材とした内容となっている(『CHAOS;HEAD』は「妄想」)。2009年10月のXbox 360版を皮切りに、続くPC版が昨年8月に発売。そして、現在はTVアニメが放送中で、6月にはファンディスクとPSP版も発売される。

拡がりつづける『STEINS;GATE』の世界

Xbox 360版発売当時。体験版配信での前評判は高かったが、本作の出足自体は静かなもので、シリーズのファンが買っているという雰囲気であった。だが、ゲームをクリアしたユーザーから次々と絶賛の声が上がり、その評判はネットでまたたくまに拡散。わずかに市場に残っていた数量限定版は瞬殺、一時期は通常版ですら入手困難という状態に。そして、発売から一カ月も経った頃には、タイムトラベルものの傑作AVGとして、その地位を確立していた。その後は、熱狂的なファンと口コミで集まった新規ユーザーのあと押しを受け、ドラマCD、コミック、小説、そしてアニメと、マルチメディアに展開を拡げていくことになる。現在、一番の盛り上がりを見せているアニメについては、TV放送のみならず、動画サイトのニコニコ動画でも配信中なので、今回の特集で気になった人は、そちらでチェックしてみるのもいいだろう。『STEINS;GATE』のヒットにより、俄然注目を集める科学ADVシリーズ。第3弾となる『ロボティクス・ノーツ』もすでに発表済みだ。本作にまだ触れていない人は、ブーム真っ最中となる今、このタイミングで触れてみてはどうだろうか。



▶アニメには原作には存在しないシーンもあり、ゲームをプレイ済みのファンでも改めて楽しめる。



◀キャラクターデザインhuke氏の独特な絵柄も、多くの人に受け入られた要因の1つだろう。

COLUMN

恋愛だけに寄らないシナリオが新たなプレイヤーの心を掴む

『STEINS;GATE』ヒットの要因として、口コミでの広がりがよく語られる。しかし、普通に読み進めるだけでも数十時間はかかるテキストAVGが、これほどまで急速に早く受け入れられるものだろうか? 筆者は、この理由はシナリオの構図にあるのではないかと考える。本作は、前作『CHAOS;HEAD』をはじめとした、現在主流のテキストAVGに比べると、ヒロインとの恋愛描写は極端に少ない。しかしながら、ヒロインたちの〝想い出〟や〝願い〟を犠牲にしながら1人のヒロインを救うために主人公が奔走する姿が丁寧に描かれている。ここが1つのポイントで、いわゆる「恋愛ゲーム」にうといプレイヤーでも手を出しやすいのだ。当たりのいい入口から入り、個性的なキャラクターにとまどいつつも魅了される前半。そして、物語は一気に加速。シナリオの流れが一変し、前半に散りばめられていた謎が次々と明かされ、さらに衝撃的な新展開を迎える。こうしてプレイヤーは、時間も忘れ『STEINS;GATE』の世界から引き返せなくなるのだ。このプレイした者だけが感じられるカタルシスを、より多くの人と共感したいという思いが、また新たな口コミとなっていくのだろう。

試練を乗り越えた先に待つのは……



▲もちろん、物語のエッセンスの1つとして恋愛要素も用意されており、魅力でもある。さまざまな試練を乗り越えた先に得ることができた愛ゆえに、感慨深いものとなる。

STEINS;GATE シュタインズ・ゲート

ゲーム版と同じ声優陣を起用し、ストーリーも原作にそったTVアニメ「シュタインズ・ゲート」。制作はWHITE FOXが担当しており、そのクオリティは折り紙つき。ここでは、ゲーム未プレイの人にもわかりやすくアニメ版の内容を紹介しよう。

今からでも間に合う！ストーリーを一挙解説!!

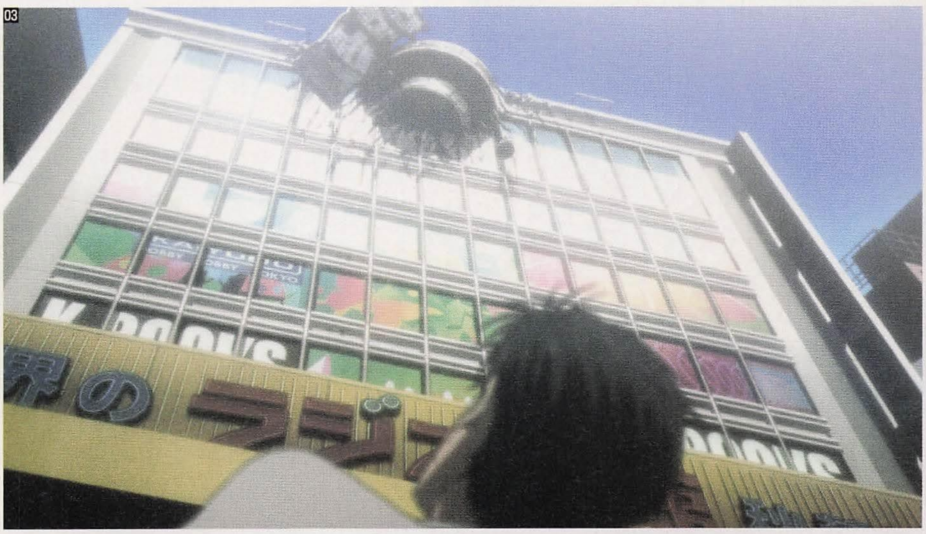
現時点で放映を終えている第7話までのあらすじを掲載。これまでの放送を見逃してしまった人は、第8話からの視聴でも話について行けるよう、ここで確認しておこう。また、劇中に登場するキーワードの解説もしているので、そちらもチェック！

第1話「始まりと終わりのプロローグ」

秋葉原を拠点に活動する発明サークル「未来ガジェット研究所（ラボ）」のリーダー・岡部倫太郎は、ラジ館で行われる中鉢博士の講演に足を運ぶ。彼は講演の最中、博士のタイムマシン理論に異を唱えるものの、1人の少女、牧瀬紅莉栖の手によって連れ出される。彼女と別れた直後、ラジ館に悲鳴が！　駆けつけた岡部は、そこで血の海に沈む紅莉栖を発見する。動転した岡部は、ラボのメンバーであるダルにメールをするが……。

第2話「時間跳躍のパラノイア」

何者かに刺された紅莉栖を目撃した岡部。しかし、彼はATFで行われたセミナーで何事もなかったかのように講義を行う彼女を目にする。その後、ラボに戻った彼はかつて未来人を自称して世間を騒がせたジョン・タイターが再び@ちゃんねるに復活しているのを確認する。その後、メイド

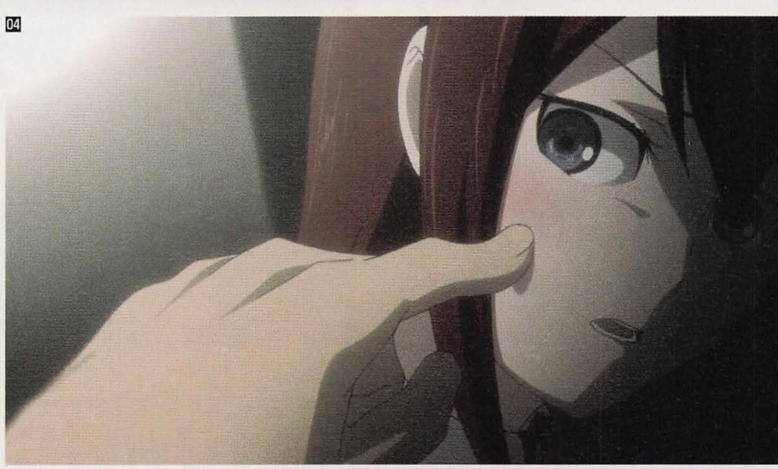












01 自分を連れ出したのが、有名な天才少女・紅莉栖だと気付き彼女を“機関”のエージェントだと疑う岡部。
02 悲鳴の方向を確認した岡部が見たものは、血まみれで倒れている紅莉栖だった。
03 紅莉栖が倒れていた現場から逃亡し屋外に出た岡部は、ラジ館に突き刺さる謎の物体を目撃する。
04 セミナーで紅莉栖を発見した岡部。無傷の彼女をいぶかしがり……。
05 柳林神社の1人息子・るか。師匠である岡部の指示で妖刀の素振りをしている。
06 ラボの下の階にあるブラウン管工房に、アルバイト志望でやってきた鈴羽。

KEYWORD CHECK

未来ガジェット研究所
秋葉原を拠点とする発明サークル。初期メンバーは岡部倫太郎と彼の数少ない友人・橋田至、岡部の幼なじみである椎名まゆりの3人。

ラボメン
未来ガジェット研究所（ラボ）に所属するメンバーの略称。

エル・プサイ・コングルゥ
岡部が演技で誰かと携帯電話で話すフリをしているときや、弟子である漆原るかを相手にしているときに使う合言葉のようなもの。その言葉自体に深い意味はない。

機関
厨二病の岡部が作り出した脳内設定の1つで、彼の敵対勢力。予期せぬ出来事があったときなどに「これも機関の妨害か！」などと使う。

シュタインズ・ゲートの選択
「シュタインズ・ゲート」は日本語で「運命石の扉」と書き、これも岡部が作り出した脳内設定。“大いなる意志による選択”を意味しているらしく、理解不能な出来事に直面したときなどに使用する。

電話レンジ（仮）
未来ガジェット研究所が発明したアイテムの1つ。電子レンジと携帯電話の機能を組み合わせたもので、携帯電話をリモコン代わりにして電子レンジを遠隔操作する。通常は#を押した後に温める時間を入力するが、数字を入力したあとに#を押すと、入れた物に謎の現象が起きる。

Dメール
過去への送信が可能なメール。DメールのDは「デロリアン」の略。

@ちゃんねる
インターネット上に存在する巨大掲示板。ジャンルごとの板が存在し、そこからさらに細かいスレッドに分かれて書き込みが行われている。

ジョン・タイター
2000年にアメリカのインターネット掲示板に出現し、話題となった自称タイムトラベラー。2010年に@ちゃんねるに再び姿を現すが、なぜか過去に現れていたことを岡部以外覚えていない。ちなみに、このジョン・タイターというキャラクターは、実際に存在した同名の人物がモチーフとなっている。

喫茶に向かう途中でレトロPCを探す女性・桐生萌郁と出会う。そして再びラボに戻った彼は発明した電話レンジ（仮）の実験を行うが……。

第3話「並列過程のパラノイア」

引き続き「電話レンジ（仮）」の実験を行う岡部たち。すると、レンジ内に入れた1本のバナナが、ゲル状になった状態（ゲルバナ）でレンジ外に置いたあった元の房へと戻るという驚きの結果に……。電話レンジ（仮）がタイムマシンであると仮定した岡部は、ジョン・タイターが「未来ではSERNがタイムマシンを管理している」と、@ちゃんねるに書き込んでいたことを思い出し、ダルにSERNへのハッキングを命じる。

第4話「空理彷徨のランデヴー」

ハッキングに成功したSERN職員の電子メールに「Human is Dead」の文字を見つけ戦慄する岡部。さらなるハッキングを試みるが、謎のプログラムコードによって阻まれてしまう。岡部は、レトロPC・IBN5100にプログラムを解析する機能があると考え、さっそく探すことに。フェイリスからの情報で柳林神社に奉納されていることを知った岡部は、神主から了承を得て、IBN5100をラボに運び込む。

第5話「電荷衝突のランデヴー」

紅莉栖とともにIBN5100をラボまで運んだ岡部は、これを使ってプログラムコードを解析し、SERNへのハッキングを再開する。そして手に入れた資料から、SERNが40年前からタイムトラベルを行っていることを知る。さらに、人体実験までも行っていたことが判明する……。

第6話「蝶翼のダイバージェンス」

翌日、まゆりがラボに訪れ、ラボメンが全員揃ったところで円卓会議を開く。そこで岡部たちは、偶然発見した過去へと送れるメールを「Dメール」と名付ける。その翌日、IBN5100を見学しにきた萌郁にDメールの存在を知られ、彼女を新たなラボメンに加えることに。

第7話「断層のダイバージェンス」

電話レンジ（仮）を使用した過去へとメールを送る実験として、ロト6の当たり番号をDメールで送ってみることに。実験の結果、当たりの番号を間違えるという人為的ミスにより、残念ながらロト6を当てることはできなかったが、Dメールを送った瞬間、確かに過去が書き換わり、世界は改変されていた。しかし、その事象を認識できているのは、なぜか岡部だけなのであった……。





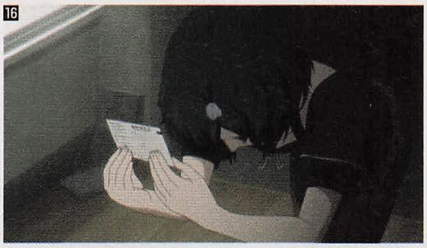


















13 なぜか紅莉栖に対して敵意を抱いている様子の鈴羽。岡部に「彼女には気を付けて」と、謎の忠告を告げる。

14 ブラックホールの中心にある「事象の地平線（イベント・ホライゾン）」に吸い込まれていく夢を見る岡部。

15 岡部がIBN5100を手に入れたと知り、ラボに訪れた萌郁。紅莉栖やまゆりとの会話によって、タイムマシンの存在が彼女にも知られてしまう。

16 岡部から頼まれたロト6の番号を1つ間違えてしまったことを岡部に謝罪するるか。大金を入手することはできなかったが、実験は成功した⁉

17 ブラウン管工房店主・天王寺裕吾の娘の綯（なえ）。鈴羽やまゆりとはすぐに仲よくなったが、岡部のことは苦手。

07 自分が刺されたということの意味を岡部に聞きに、単身ラボへとやってきた紅莉栖。

08 紅莉栖は岡部たちが「電話レンジ（仮）」の実験で作ったゲルバナに興味を示す。

09 SERNの詳しい情報を持っていると思われるジョン・タイターにメールを送り、コンタクトを図る岡部。

10 IBN5100のありかを知りたければ「雷ネット・アクセスバトラーズ」の大会に参戦しろと持ちかけるフェイリス。

11 柳林神社に先回りをしていた紅莉栖。彼女は、るかと彼の父親の会話を聞いて複雑な表情を浮かべる。

12 ダルのハッキングでSERNの内部サーバーに侵入したメンバーはゲル状になった変死体についての資料を発見する。

世界線

世界は過去から未来へと流れる1本の線ではなく、異なる無数の世界が川のように並行で流れているという考え方。ジョン・タイターは、この世界が分岐する事象を「世界線の移動」と定義している。

SERN

スイスに拠点を置く原子核共同研究機関で、世界最大級の素粒子物理研究所を運営している。ジョン・タイターが語る未来では、SERNがタイムマシン技術を独占しており、世界はディストピア（管理社会）になっているという。

タイムマシン

過去や未来へと時間移動するための装置。現在、実現は不可能とされているが、岡部が開発した電話レンジ（仮）には疑似的なタイムマシン機能が有されている。

IBN5100

1975年にIBN社から発売されたPCで、独自の特殊なプログラムコードが使用されている。生産台数が少なかったこともあり、現在は入手困難となっている。

シャイニング・フィンガー

岡部が重度の携帯依存症である萌郁に付けたあだ名で、彼女がメールを打つときの早さに由来する。漢字で「閃光の指圧師」と書く。

スターダスト・シェイクハンド

「星屑との握手」。唐突に空へ手を伸ばすまゆりのクセを、岡部が厨二病っぽく名付けたもの。

雷ネット・アクセスバトラーズ

TVアニメ「雷ネット翔」の関連商品である戦略カードゲーム。リンクカードとウイルスカードがあり、前者は相手陣地への侵入、後者は相手に取らせることを目的として動かしていく。フェイリスはこのゲームで無類の強さを誇る。

ゼリーマンズレポート

SERNによる人体実験のレポート。これによると、時空を越えたさまざまな場所でゼリー状になった変死体が確認されている。

特異点

ブラックホール内にある、あらゆる物理法則が適用されない地点。これを活用し、SERNはタイムトラベルの実現を試みている。

GAME SIDE

シナリオ

林 直孝氏

5pb.所属。シナリオライター

プロデューサー

松原 達也氏

5pb.所属。Division5 プロデューサー

ANIMATION SIDE

シリーズ構成

花田 十輝氏

SATZ所属。シリーズ構成、脚本、原作など

プロデューサー

団野 喜人氏

フロンティアワークス所属。プロデューサー



座談会

ゲームとアニメの制作、それぞれの現場から見た「シュタインズ・ゲート」

TVアニメ「シュタインズ・ゲート」の放送開始直後となる4月某日。都内の居酒屋にて、原作ゲームとTVアニメの制作スタッフに集まってもらい、今回のアニメ化について、キャラクターとストーリーを中心にいろいろと語っていただいた。

原作のストーリーを基準にキャラクターの魅力を引き出す

——みなさんはもう、何度もお会いになられているのでしょうか?

林 私が花田さんと直接お会いするのは今回が2度目ですね。

花田 ご無沙汰しています。林さんは今、執筆活動でお忙しいようですね。

林 はい(笑)。アニメの収録現場にも行ってみたいんですけど『ロボティクス・ノーツ』の執筆作業が詰まってまして……。

団野 林さんには、アニメがスタートする前の打ち合わせに何度か参加していただきました。その後のシナリオの詰めなどは、松原さんと行っています。

松原 そうですね。アニメスタッフの打ち合わせが毎週あり、そこに顔を出させていただいていました。

——なるほど。では林さんのほうから直接花田さんにアニメの感想を伝えたり……という機会はまだないんですね。

林 そうですね。

花田 その話から始めますか? いきなり座談会が終わっちゃう可能性が(笑)。

林 いえいえ。アニメは私も大変楽しく拝見させていただいています。みなさんには感謝の気持ちでいっぱいです。

団野 放映時はツイッターでリアルタイムに発言されていますよね。

林 くだらないことばかりつぶやいてしまい、もうしわけありません(笑)。

——シナリオを手掛けた作品がアニメで動いている感想はいかがですか?

林 やっぱり感動しますね。ゲームでは一枚絵で進行していくので、キャラクターがアニメで動いているのはとても新鮮です。特に、主人公のオカリンはヘンテコな動きをするので「こんなにヒドいヤツだったんだ」と再認識しますね(笑)。

団野 動きまで厨二病ですよね(笑)。

花田 キャラクターを動かすといった部分は、監督もすごく意識をしていましたね。「シュタインズ・ゲート」はキャラクターが個性的な作品なので、まずは彼らの掛け合いで視聴者を引き付けたかったんですよ。

団野 物語の謎をどう描くかが、事前に一番話し合った部分ですよね。

花田 TVアニメの場合、どうしても間隔が1週間開いてしまうというデメリットが

あります。ただ、だからといってストーリーの構成を1から組み替えるよりは、原作通りに進めたほうが視聴者さんもついて行きやすいと思ったんですよね。なので僕らがやったことは、キャラクターの魅力を新たに引き出すということです。まゆしぃのかわいさとか（笑）。実際やって成功したと思っているのですが……原作者を目の前にして言うことではないですね。

林 いえ、まゆしぃカワイイです！（笑）

松原 本当に、動きの加わったまゆしぃはカワイイですよ。

花田 ありがとうございます。動きの大きいキャラクターは見映えがしますね。

林 今後は紅莉栖が素の部分をさらけ出してくれるでしょうから、その部分にも注目したいですね。

――林さんはアニメをご覧になって、お気に入りのキャラクターは変わりましたか？

林 いえ、私はずっとフェイリスたん一筋ですので！（一同、笑）いやでも、アニメでフェイリスのかわいさは、さらに倍増していますよね。

松原 そうですね。メイド喫茶のシーンはアニメならではの動きをしています。

花田 フェイリスに限った話ではないのですが、アニメならではの魅せ方を考えなければという部分は気を使いましたね。例えば原作で「牛丼サンボに行ってご飯を食べよう」という会話があったので、彼らを実際に行かせてみたりだとか。

林 確かに、牛丼サンボはアニメで大活躍してますね（笑）。

団野 アニメでは「さんぼ」ですけどね！

――ちなみにお気に入りのシーンは？

林 オカリンとダルがメイクイーン+ニャン2に行くシーンが好きですね。あれは、メイド喫茶独特の楽しげな雰囲気がよく出ていますよね。

団野 アキバの街はかなり監督たちとロケハンを行いました。

花田 アキバの人には、どう見ても「シュタインズ・ゲート」の現地取材だろ！　とバレバレのロケハンをしていました（笑）。

松原 アキバの風景もだいぶ変わりましたね。一番大きいところは、駅ですかね。改札の位置もまったく違いますし。

林 そうですね。ゲームのロケハンをしたときは工事中だったので、古い写真を探してきて、それを元に作りましたし。

団野 駅の設定画に関しては、アニメでもギリギリのタイミングまで粘ることになりました（笑）。今後もさまざまなアキバの風景が出てきますが、ゲームには登場していないお店なども新たにタイアップしているので、そこはみなさんにも楽しみにしてもらいたいですね。

花田 そうですね。ただ、原作の設定やストーリーに矛盾が出ないようには注意しています。コインランドリーに行くとか、メイド喫茶に行くとか、きっと彼らが日常生活内で通っているであろう場所に行動範囲を留めています。

団野 彼らの1日の生活サイクルも考えました。コインランドリーの場面にしても、いつもラボに籠っているが、洗濯はどうしているのか？　という具合に（笑）。

花田 きっとお金がないから、すすぎを終えたところで服を持ち帰って、乾燥はラボでやっているんだろうとか（笑）。

林 （笑）。私は、アニメでラボの屋上が新しく設定されたのがすごくいいなと思ったんです。ゲームでは屋内だけでしたが、アニメでは屋上が追加されたおかげでモラトリアムな雰囲気が出ていますよね。あれはゲームのほうでもやるべきでした。

松原 そうですね。屋上はやられたと思いました。

――序盤のエピソードでは、まゆりとの交流が色濃く描かれていますね。

団野 そうですね。そこをしっかり描かないと後半の説得力が薄くなり、リアリティがなくなってしまいますから。

林 ゲームでも気の置けない立場という意味でまゆりの存在は重要でした。

団野 そういえば、もともとの原案ではメインヒロインは紅莉栖ではなく、まゆりだったそうですね。

林 そうですね。プロットを立てていくうちに「あれ、この物語の構図では紅莉栖がヒロインなんじゃないか……？」と思ったんです。まゆりはオカリンに助けてもらう側なので、彼の苦しみを共有する立場ではないんですよ。

花田 物語を創作していくなかで内容が変わっていったんですね。

林 よく作家さんが「キャラが勝手に動き出す」という話をされますが、自分はそういった経験はなかったんです。しかし、紅莉栖に関しては自然に動きましたね。ラストのほうは、まさに「天から降ってきた」という状態でした。

原作ゲーム×TVアニメ 制作スタッフ

花田 なるほど。林さんはどのぐらいのペースで『STEINS；GATE』のシナリオを書き終えたのですか？

林 志倉に渡された原案の段階でかなり設定は固まっていたのですが、だいたい1年ぐらいはかかりましたね。

花田 1年間、ずっとその仕事にかかりっきりなわけですよね。

林 そうですね。正直、このぐらい長いスパンで執筆していると「これって本当におもしろいのかな？」と考えてしまうこともありました。そのため、社内の人間に途中のシナリオを見てもらいながら、感想をもらってモチベーションを保ちましたね。

花田 そういう意味では、TVアニメの制作は明確な区切りがあるぶん、モチベーションを保ちやすいかもしれませんね。なにより、放映日時が先に決まっているので、そのスケジュールに間に合わせて動くしかないですし（笑）。

――（笑）。ちなみに花田さんの原作の印象はいかがですか？

花田 まず膨大な設定が魅力だと思うのですが、それすらも上回るキャラクターの魅力がすごいですよね。この作品を作った人は、絶対キャラクターに愛を持っているのだなと思いました。そのため、自分から制作に名乗りをあげさせていただいたんです。監督からは「きっと大変だよ」と言われたのですが、ぜひにと。

松原 本当にありがとうございます。

――花田さんとしては、ストーリーは最初から原作準拠で制作しようと？

花田 というか、原作通りにしか作れないですよ（笑）。すべての要素がクライマックスへとつながっていますからね。前半の1つ1つの出来事がどれも後半の伏線になっているので、1つ変えてしまうと全部を変えなくてはいけなくなってしまう。

――それだけに、アニメでキャラクターのエピソードがどのように描かれるのか気になります。

花田 なぜか世間的には、全員のキャラクターの話をやると思われていてとまどっているんですよね。そんなことは一言も言ってないのに（笑）。

団野 話の構造上、難しいですよね。

松原 キャラクターの話は、それぞれ独自に完結していますからね。

花田 そうですね。最初は原作の全11章を均等に分けようかとも考えたのですが、ストーリーを紙に起こしてみたら前半のほうが量が多かったんです。そのため、前半のストーリーはある程度圧縮しましたが、ラストの方ははしょらずに展開させています。

というか、「ラストをはしょらないようにするために前半を圧縮しています」というほうが正しいかもしれません。

林 自分でテキストを数えたことはなかったので、その話は驚きでした。前半のほうがボリューム多いんですね。

花田 アニメで「シュタインズ・ゲート」が気になった人は、ぜひ原作をプレイしてもらいたいですね。こちらでは描ききれなかった描写もゲームには満載ですし。アニメの制作にかかわった者として、原作の入口になれたのなら嬉しい話です。



シュタインズ・ゲート
Steins;Gate

There is no end though there is a start in space. --- Infinity.
It has own power, it ruins, and it goes though there is a start also in the star. --- Finite.
Only the person who was wisdom can read the most foolish one from the history.
The fish that lives in the sea doesn't know the world in the land. It also ruins and goes if they have wisdom.
It is funnier that man exceeds the speed of light than fish start living in the land.
It can be said that this is an final ultimatum from the god to the people who can fight.

ここからは、原作となるゲーム版『STEINS;GATE』を紹介。ただし、詳しいストーリーの公開はアニメから入る人のネタバレになるので、キャラクターを中心に解説していく。また、『STEINS;GATE 比翼恋理のだーりん』の最新情報もあわせてお届け！

『STEINS;GATE』の魅力的なキャラクター性

前作『CHAOS;HEAD』に続く科学ADVシリーズ第2弾として登場した『STEINS;GATE』。前作から1年後の秋葉原を舞台に、過去へとメールを送れるタイムマシンを偶然発明した青年の数奇な運命を描いた物語で、緻密に練られた世界設定とシナリオ展開、個性あふれるキャラクターが魅力的だ。ここでは、主要キャラクターとなる8人のラボメンについて、パーソナルデータとともに分析していこう。

SHIINA MAYURI



椎名 まゆり

CV：花澤 香菜

LABORATORY MEMBER No.002

◆年齢：16歳　◆誕生日：2月1日（みずがめ座）◆血液型：O型
◆身長：152cm　◆体重：45kg　◆3サイズ：B85-W56-H82
◆職業：私立花浅葱大学付属学園2年生／メイド喫茶・メイクイーン＋ニャン²のバイト
◆趣味：天体観測（空を見るだけで望遠鏡は持っていない）／コスプレのコス作り
◆好きなもの：食べ物全般／裁縫／おばあちゃんの形見の懐中時計
◆苦手なもの：数字
◆通称：まゆしぃ☆

基本的にマイペースな少女。出会って間もない紅莉栖を誘って一緒にシャワーに入るなど、空気が読めないというか空気を読まない。そんな、いつもほんわかしている彼女だが、コスプレ作りには情熱があり、何度もるかに衣装を着てみるように勧誘する描写もある。岡部に対しては幼なじみという関係以上の想いがあるようで、何をやっているのかよくわかっていない未来ガジェット研究所に足しげく通っていることからも、彼女の気持ちが見てとれる。

KEYWORD「人質」
まゆり言うには、自分がラボに在籍しているのはまゆりがオカリンの人質であるから……らしい。いったいどういうことなのやら。

OKABE RINTARO



岡部 倫太郎

CV：宮野 真守

LABORATORY MEMBER No.001

◆年齢：18歳　◆誕生日：12月14日（いて座）
◆血液型：A型　◆身長：177cm　◆体重：59kg
◆職業：東京電機大学1回生
◆趣味：未来ガジェットの開発
◆好きなもの：陰謀論／白衣／しらこ／ドクターペッパー
◆苦手なもの：自分の命を狙う各国政府や組織からの刺客（妄想）
◆通称：オカリン／鳳凰院凶真（自称）／狂気のマッドサイエンティスト（自称）

厨二病。携帯電話を耳に当て、何者かとの会話を演じる（独り言）など、何かと“痛い”行動が目立つ。自称する「鳳凰院凶真」は意識して演じている部分が多分に含まれるが、とっさの出来事には素のヘタれた「岡部倫太郎」が出てしまうことも。ただ、シャイで不器用なオタクであるものの、異性への苦手意識は薄いようで、初対面であった紅莉栖や萌郁とも（凶真という作ったキャラごしではあるが）円滑なコミュニケーションが取れている。

KEYWORD「鳳凰院凶真」
自らに付けた2つ名で、厨二病的には「オカリン」と呼ばれるのは気に入らないらしい。彼をこの名で呼んでくれるのはフェイリスだけ。

AMANE SUZUHA



阿万音 鈴羽

CV：田村 ゆかり

LABORATORY MEMBER No.008

◆年齢：18歳　◆誕生日：9月27日（てんびん座）◆血液型：O型
◆身長：163cm　◆体重：51kg　◆3サイズ：B80-W59-H86
◆職業：フリーター（自称）／ブラウン管工房の新人バイト
◆趣味：自転車磨き／格闘技
◆好きなもの：サイクリング／ブラウン管（ウソ）
◆苦手なもの：他人に指図されること／牧瀬 紅莉栖
◆通称：バイト戦士

ブラウン管工房でバイトを始めたことで、上の階にある未来ガジェット研究所のメンバーと知り合う。誰とでもすぐに打ち解けるが、決して深いところまでは踏み込もうとはしない。かつて、誰かに裏切られたことでもあるのだろうか……。そんな上辺の付き合い方をする鈴羽だが、なぜか紅莉栖のことは目に見えるように嫌う。これに対し紅莉栖は、身に覚えがないとのことだが……。また、鈴羽には極端に世間知らずな面があり、その出自が気になるところ。

KEYWORD「マウンテンバイク」
今までバイクにはよく乗っていたものの、自転車には乗ったことがなかった鈴羽。そのため新体験となるマウンテンバイクがお気に入り。

MAKISE KURISU



牧瀬 紅莉栖

CV：今井 麻美

LABORATORY MEMBER No.004

◆年齢：18歳　◆誕生日：7月25日（しし座）◆血液型：A型
◆身長：160cm　◆体重：45kg　◆3サイズ：B79-W56-H83
◆職業：ヴィクトリコンドリア大学院生／脳科学研究所所員
◆趣味：実験
◆好きなもの：SF小説／ラーメン（カップ麺を含む）
◆苦手なもの：バカな人／箸を使うこと／ステーキ肉／ゴキブリ／エコ活動／父
◆通称：クリスティーナ／助手

天才であるがゆえに数多くの嫉妬を受け、その処世術として高慢でムスッとした態度が染み付いてしまっている。しかし、本来は好奇心旺盛な性格で、興味を持ったものにはやたらと首を突っ込みたがる。時折、「被験者のプライバシーよりも実験データを重視すべき」など、常識外れな提案をすることがあり、同じ理系で厨二病な岡部からマッドサイエンティスト呼ばわりされることも。ただ、本人にその自覚はないようで、そう言われることに納得していない。

KEYWORD「天才少女」
飛び級制度により18歳で大学を卒業し、同大学の脳科学研究所に入る。アメリカの著名な学術雑誌にも論文が載り、一部では有名人。

STEINS;GATE（シュタインズ・ゲート）

●発売中（2009年10月15日発売）　●Xbox 360
●通常版：¥7,140（税込）／プラチナコレクション：¥3,990（※1）
●5pb.　●AVG（想定科学ADV）

●発売中（2010年6月16日発売）　●PC（※2）
●¥8,190（税込）
●5pb.　●AVG（想定科学ADV）

※1：プラチナコレクションは2011年6月16日発売。追加DLCコンテンツ「演出強化パック」適用済み
※2：対応OSはWindows XP／Windows Vista／Windows 7（すべて32bit版のみ対応）



▲岡部がメールを送信した直後、めまいのような感覚に襲われると同時に、一瞬にして秋葉原の中央通りから人が消え失せる……。



▲何かにつけて文句を言いながらも、未来ガジェット研究所に入り込んでいく紅莉栖。反発していた岡部との距離も少しずつ縮まっていく。

携帯電話がカギになる「フォーントリガー」

本作のゲームシステム的な特徴として一つ知っておきたいのが、この「フォーントリガー」。『STEINS;GATE』には、いわゆる「選択肢」が存在せず、その代わりに携帯電話での会話やメールの受け答えによってその後の展開が変わる。このシステムがメールで過去を変えるという設定とマッチしており、ごく自然な流れでシナリオの分岐を楽しめる。また、メールの返答内容によって新たな壁紙や着メロが手に入り、自分の携帯電話をカスタマイズできるという機能も用意されている。





▶届いたメールの中に含まれる話題や単語に対して返信。そこからさらに返信が来ることも。

6月23日にはPSP版も発売!!

PSP版は、オープニングテーマ＆ムービー、エンディングテーマを新録！ また、PC版で追加されたキャラクターの立ち絵とイベントCGもばっちり収録！ また、限定版予約者だけの特典もあるのでお見逃しなく!!

限定版特典



限定版予約者特典



▲「電話レンジ（仮）マスコットストラップ」。携帯電話につけて『シュタゲ』好きをアピール！

◀「未来ガジェット研究所・ラボメン支給品セット」。これでキミもオカリンになりきろう！



▲もちろん音声もフルボイスで収録。『STEINS;GATE』の壮大な物語が、いつでもどこでも楽しめちゃう！

STEINS;GATE（シュタインズ・ゲート）

●2011年6月23日発売 ●PSP
●通常版：¥6,090（税込）／限定版：¥8,190（税込）
●角川書店 ●AVG（想定科学ADV）

HASHIDA ITARU



橋田 至

CV：関 智一

LABORATORY MEMBER No.003

◆年齢：19歳 ◆誕生日：5月19日（おうし座）
◆血液型：AB型 ◆身長：164cm ◆体重：98kg
◆職業：東京電機大学1回生
◆趣味：@ちゃんねるを見ること／ハッキング／エロ画像収集
◆好きなもの：萌えるものすべて
◆苦手なもの：運動／リア充
◆通称：ダル／スーパーハカー

岡部とは高校時代からの付き合いで、彼の数少ない友人の1人。たがいにアクの強い人間だが、そこは理系同士。必要以上に干渉し合わない距離感が功を奏しているのかもしれない。基本的に面倒くさがりだが、ハッカーとしての腕は本物で、「スーパーハッカー」と呼ばれるのを好む。また、体格を含め自分のキャラ性にポジティブで、女性の発言にエロを連想させる内容があった場合、それを改めて言わせるなど、軽いセクハラにも大いに活用している。

KEYWORD「スーパーハカー」
優秀なハッキング技術を持つ橋田に対して岡部が使う言葉。しかし真のスーパーハッカーを自負する彼は、この呼び方を極端に嫌がる。

URUSHIBARA LUKA



漆原 るか

CV：小林 ゆう

LABORATORY MEMBER No.006

◆年齢：16歳 ◆誕生日：8月30日（乙女座）◆血液型：A型
◆身長：161cm ◆体重：44kg ◆3サイズ：B73-W60-H77
◆職業：私立花浅葱大学付属学園2年生
◆趣味：料理
◆好きなもの：掃除／洗濯／料理
◆苦手なもの：注目を集めること
◆通称：ルカ子

悪質なカメラ小僧に絡まれていたところを岡部に助けられる。それ以来、岡部のことを尊敬しており、彼の任命で“弟子”となっている。岡部が語る脳内設定を本当のことだと思っているところからも純真な性格がうかがえる。外見だけでなく性格も女性的で、自身も女性として生まれたかったという願望を持っている。だが男だ。まゆりとはクラスメイトで、彼女からはいつも「コスプレして」と頼まれているが、極度の恥ずかしがり屋なため断っている。

KEYWORD「妖刀・五月雨」
岡部いわく、「清心斬魔流」を極めるためのキーアイテムとのことだが、実際はアキバの武器屋本舗にて980円で購入したもの。

KIRYU MOEKA



桐生 萌郁

CV：後藤 沙緒里

LABORATORY MEMBER No.005

◆年齢：20歳 ◆誕生日：6月6日（双子座）◆血液型：B型
◆身長：167cm ◆体重：54kg ◆3サイズ：B88／W59／H88。
◆職業：編集プロダクション・アーク・リライトのバイト（自称）
◆趣味：ケータイいじり
◆好きなもの：ケータイメール
◆苦手なもの：人と直接話すこと
◆通称：閃光の指圧師（シャイニング・フィンガー）／メール魔

幻のレトロPC・IBN5100を探すため秋葉原に来ていたところ、たまたま岡部の姿を写真に収めてしまい、かかわり合いを持つことになる。逐次携帯メールのチェックを欠かさず、携帯電話を手放すことを極端に恐れる。編集プロダクションでバイトをしているとのことだが、重度の携帯依存症である萌郁にそんな仕事が本当に勤まるのか怪しいものである。直接的な対話が苦手なため、岡部以外と絡む機会は少ないが、その岡部も彼女に対しては若干引き気味。

KEYWORD「メール」
普段は口下手な萌郁だが、携帯のメールでは非常に多弁。また、その文面も明るい感じで、普段の彼女とはまったく違った印象を受ける。

FARIS NYAN-NYAN



フェイリス・ニャンニャン

CV：桃井 はるこ

LABORATORY MEMBER No.007

◆年齢：17歳 ◆誕生日：4月3日（おひつじ座）◆血液型：AB型
◆身長：143cm 体重：43kg ◆3サイズ：B80-W54-H77
◆職業：私立金糸雀学園2年生／メイド喫茶・メイクイーン+ニャン²のバイト
◆趣味：雷ネット・アクセスバトラーズ／コスプレ／紅茶
◆好きなもの：注目を集めること／推理
◆苦手なもの：偏見／自分への敵意
◆通称：フェイリス・ニャンニャン／猫娘

実家の秋葉家は、秋葉原の大地主の家系。本来は厳しい家柄のはずだが、彼女自身は性格も行動も実に自由奔放である。メイド喫茶ではナンバー1の人気を誇っているが、これは見た目の可愛さだけではなく、個々へのサービスを瞬時に考えて実行するという、フェイリスの頭の回転の早さがあってのもの。岡部の厨二病まるだしな脳内設定に、瞬時に自分の設定を加えて話を合わせることができてしまうところからも、その機転のよさがうかがえるだろう。

KEYWORD「チェシャ猫の微笑（チェシャー・ブレイク）」
彼女が「雷ネット・アクセスバトラーズ」で強いのは、目を見るだけで相手の考えがわかる能力「チェシャ猫の微笑」があるかららしい？

『STEINS;GATE』がラブコメになっちゃった

『STEINS;GATE 比翼恋理のだーりん』は、本編には登場していない世界線での展開を描いたファンディスク。たび重なるDメールの実験によって、8人のラボメンが集合している世界線にたどり着いた岡部が、あったかもしれないスイーツ的な世界を体験していく！ 携帯電話でのやり取りでシナリオが変化する「フォーントリガー」は本作でも健在で、多彩な"萌え"展開を楽しむことができる。ときには、ヒロインたちがみんなメイド喫茶で働くといった驚きの展開に発展することも!? また、オープニングテーマはアフィリア・サーガ・イースト、エンディングテーマはいとうかなこ&ファンタズム（FES CV：榊原ゆい）を起用している。



ラブ厨二!!

Steins;Gate 比翼恋理のだ〜りん

STEINS;GATE 比翼恋理のだーりん

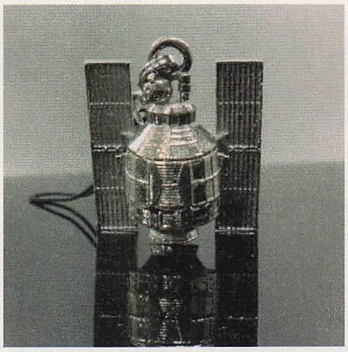
●2011年6月16日発売 ●Xbox 360
●通常版：¥6,090（税込）／限定版：¥9,240（税込）
●5pb. ●AVG（想定厨×2ADV）



▲『STEINS;GATE』本編ではシリアスな展開が多かったが、本作では……!?

限定版には2種類のアイテムが！

限定版には、コミックマーケット79で発売されたメタルフィギュアを約2センチのサイズでリメイクした「FG204 METAL LIC EDITION Ver.1.02」（左写真）と、劇中BGMをDJ SADO一氏がノンストップリミックスした「リミックスサントラCD『STEINS;GATE Micro Wave Master Mix』」が同梱される。どちらもファンなら絶対に入手したい逸品なので、予約して手に入れよう！



『STEINS;GATE』本編と『比翼恋理のだーりん』のダブルパックも同日発売!!

6月16日には、本編のプラチナコレクション版の発売が予定されている。さらに、それと『比翼恋理のだーりん』を1つにまとめたお買い得な『ダブルパック』も発売される。この機会に本編から始めようという人は、この『ダブルパック』が断然オススメだ！

STEINS;GATE ダブルパック

●2011年6月16日発売予定 ●Xbox 360 ●¥9,240（税込）
●5pb. ●AVG（想定科学ADV）

いつもと違うまゆりにドキッ！





◀まゆりがラボの運営資金作りのため、萌郁の紹介でモデルの仕事をすることに。その姿に岡部は……。



▶ラボでシャワーを浴びていたまゆり。彼女は水着のまま岡部に近づき、大胆に迫ってきて……。

紅莉栖の本音は……？



▶新型の未来ガジェットの効果をテストするべく装着してみる岡部と紅莉栖。だが、手首から外れなくなり……。





◀ラボで寝ていた紅莉栖。目覚めた彼女は「急にいなくなるから心配した」と、つい本音を口に出して……。

NEXT SCIENCE ADVENTURE

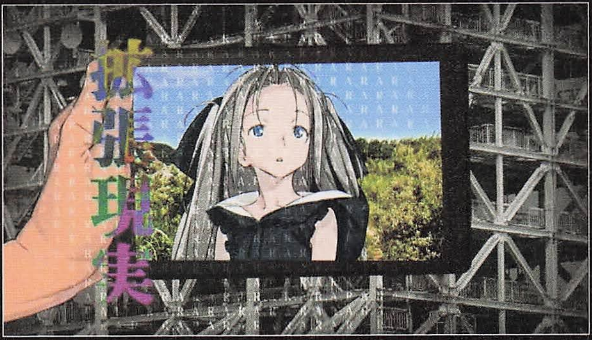
Robotics;Notes

ロボティクス・ノーツ

>As for the science, it may be negative.
However, do not forget the thing that there is a scientific side in all the one.
The important one is true.
of me the ruler of my fate, and me also the commander of my soul.
>▮

科学ADV第3弾 鋭意制作中!!

特集の冒頭で述べたとおり、科学ADVシリーズ第3弾『ロボティクス・ノーツ』が、年内の発売に向けて鋭意制作中だ。「拡張科学ADV」と銘打った本作の舞台は、2018年の種子島。JAXAのお膝元にある高校のロボット部に所属するメンバーたちの物語を描く。動きの演出を強化するべく、キャラクターの立ち絵が3Dモデルになるほか、拡張現実アプリを使ったギミックが随所に用いられるなど、システム的にも意欲的な作品となっている。今から注目し、科学ADVシリーズのさらなるステージに期待しよう!



◀現実の情報に、電子情報を付け加える「拡張現実」がゲームのポイントになってくる。



ロボティクス・ノーツ

●2011年発売予定　●機種未定
●価格未定
●5pb.　●AVG（拡張科学ADV）

スズニャンのチラシ配り



▲フェイリスとまゆりの手伝いでメイド喫茶のチラシ配りをする鈴羽。初めての経験であるにもかかわらず、ノリノリでニャンニャン言葉を使い、周囲の注目を集めていくのだった。

男のるかと禁断のキス……!?



▲岡部が過去を変動させると、そこには黙って目を瞑るるかの姿が!?　岡部が彼に自分たちの関係を聞いてみると、恥ずかしそうに「恋人同士……です」という驚きの答えが返って来たのだった。

フェイリスと秋葉原でデート♥



▲メイド喫茶のアルバイトで忙しいフェイリスを休ませるため、彼女をレトロPCショップめぐりに誘う岡部。フェイリスは父親がコレクションしていたレトロPCを発見し、目を輝かせるが……？

萌郁と2人きりで……



▲萌郁とともに喫茶店にやってきた岡部。携帯依存症ではほとんどまともに喋ることができない彼女に、岡部はどのような話題を振るのか？　そして、彼女に笑顔を咲かせることはできるのだろうか？

時のオカリナ3D』と25年の歩み――



1986年、ディスクシステムの登場とともに『ゼルダの伝説』は幕を開けた。ディスクシステムの容量を生かした広大なハイラルの世界と、敵と戦いながら謎を解く、アクションとアドベンチャーのおもしろさを融合させたゲームシステムに、多くのプレイヤーが夢中になった。その後も任天堂ハードとともに進化し、数多くの伝説を見せてきた『ゼルダの伝説』シリーズ。そして25周年を迎える今年、本シリーズが2D作品から3D作品へと移り変わるターニングポイントになった『ゼルダの伝説 時の

『3D』ではグラフィックを全面リニューアル！





◀▲N64版の雰囲気を残しつつ、グラフィックをブラッシュアップ。立体視による奥行き感も加わり、より物語の世界に没入できる。

13年の時を経て伝説は生まれ変わる

1998年11月にNINTENDO64（以下、N64）で発売された『ゼルダの伝説 時のオカリナ』。シリーズ初の3D作品であり、立体的なフィールドをプレイヤー視点で冒険できるようにしたことで、斬新な謎解きや迫力ある戦闘などの新機軸を打ち出し、数多くのプレイヤーに衝撃を与えた。その名作が13年の時を経て3DSに帰ってくる！ 立体視が生み出すさらなる臨場感、2画面やジャイロセンサーを使った新たな操作方法など、3DSならではの機能を多数追加。未体験の人はもちろん、すでに遊んだことのある人も新たな気持ちで『時のオカリナ』の世界での冒険を楽しめる。



THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME 3D

3DS	ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D
2011年6月16日発売	¥4,800（税込）
ACT 冒険	ジャンル A・AVG
	メーカー 任天堂
	備考 プレイ人数：1人用

25年間に発表された『ゼルダの伝説』シリーズ

ゼルダの伝説
●FC ●1986年2月21日

リンクの冒険
●FC ●1987年1月14日

ゼルダの伝説 神々のトライフォース
●SFC ●1991年11月21日

ゼルダの伝説 夢をみる島
●GB ●1993年6月6日

ゼルダの伝説 時のオカリナ
●N64 ●1998年11月21日

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面
●N64 ●2000年4月27日

ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章
●GBC ●2001年2月27日

ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 時空の章
●GBC ●2001年2月27日

ゼルダの伝説 風のタクト
●GC ●2002年12月13日

ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣
●GBA ●2003年3月14日

ゼルダの伝説 4つの剣+
●GC ●2004年3月18日

ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし
●GBA ●2004年11月4日

ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス
●Wii·GC ●2006年12月2日

ゼルダの伝説 夢幻の砂時計
●DS ●2007年6月23日

ゼルダの伝説 大地の汽笛
●DS ●2009年12月23日

ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D
●3DS ●2011年6月16日

ゼルダの伝説 スカイウォードソード
●Wii ●2011年発売予定

ライター・たかみーが熱く語る! 『時のオカリナ』の魅力!!

本当の冒険がそこにあった

『時のオカリナ』の一番の思い出は、初めてハイラル平原を歩いたときの衝撃です。まず驚いたのが見渡す限りの大地が広がり、時間の流れとともに昼と夜が移り変わっていったこと。当時、シームレスに時間が切り替わる作品が少なかったため、美しい夕陽を見るたびに感動したものです。また、夜になると現れるモンスターから逃げ回り、あたりが明るくなり始めてモンスターが消えていったときの安堵感と、そのとき見た朝焼けの美しさ。ハイラル平原では本当に「冒険している」という感覚をたっぷり味わえました。

『ゼルダ』は脇道も楽しめ!

物語の本筋はもちろん、サブイベントやミニゲームなどの脇道も『時のオカリナ』の魅力。かくいう僕も、世界を救うのはそっちのけでミニゲームで遊びまくってました（笑）。「的当て」や「やぶさめ」などのスコアアタックにハマってしまうのはゲーマーの悲しいサガなのです。そんななかで印象深かったのが釣り！　超大物の噂を聞いて、リアル時間で2日ずっと釣り堀にこもってました。ついに現れた魚を見て「えっ!?」と思ったけれど、釣り上げてみてさらにビックリ！　あんなにデカいとは……。ハイラルの魚恐るべし。

『ゼルダの伝説 リンク



オカリナ』のリメイクがニンテンドー3DSに登場する。この作品は、シリーズ最高となる世界累計約760万を販売し、シリーズ屈指の名作と支持する人も多い。その人気が今も健在なことは、今年1月に開催された「NINTENDO WORLD2011 ニンテンドー3DS体験会」で、本作の体験版が一番の行列を記録したことが証明している。『ゼルダの伝説』シリーズがそこまで人をひき付ける理由とはいったい何か？　その謎に迫るべく、ニンテンドー3DSで生まれ変わった『時のオカリナ3D』のゲームシステムを徹底解説。また、四半世紀に及ぶ主人公・リンクの遍歴とシリーズを形作るキーワードを振り返り、『ゼルダの伝説』の魅力を今一度探っていこう。

3DSの機能を生かした新要素も



▲3DS本体に内蔵されたジャイロセンサーを使い、1人称視点では本体を動かすことで視点の操作ができる。



▶アイテムの入れ替えやオカリナの演奏などを下画面でスムーズに行える。

『時のオカリナ』をもっと語りたい!

『時のオカリナ』は「高さ」の表現も素晴らしかった。最も印象的なのが、最初のダンジョンで、最上階にある穴に近づくとカメラがリンクの頭上に回り込んで下の階層が見える演出。そのとき一番下の階層にある地面からリンクが居る場所までがあまりにも高く見えて、お腹のあたりがヒヤッとしました。『時のオカリナ　3D』では立体視で奥行きが生まれるので迫力がさらに増しているはず。高所恐怖症気味なので、あの穴をのぞくのが今から怖い！

OCARINA OF TIME
Story & World

トライフォースを巡る時を超えた冒険！

コキリ族の村から伝説は幕を開く

ハイラル王国に広がるコキリの森。ここには、妖精を従えるコキリ族という子どもたちが住んでいる。村の中で唯一妖精を持たない少年・リンクは、毎夜、連れ去られる少女とあとを追う大男の夢を繰り返し見ていた。ある朝、彼の前に森の守り神・デクの樹サマの遣いでやってきた妖精ナビィが現れる。彼女に導かれデクの樹サマの元を訪れたリンクは、ハイラルに迫る邪悪な存在と自らの運命を告げられるのだった。



▲デクの樹サマに神の力・トライフォースに迫る危機を告げられ“森の精霊石”を託されたリンク。幼なじみのサリアから“妖精のオカリナ”を受け取り、ハイラルの大地へと旅立つ。



▲リンクの夢に現れる少女と大男。のちに2人との運命的な出会いが待つことを彼はまだ知らない。



◀コキリ族の守り神である巨木の精霊・デクの樹サマ。何者かに呪いをかけられ、死に瀕していた。

運命の出会いが待つハイラル城

広大なハイラル平原へと旅立ったリンクは、やがてハイラル城へと辿り着く。ハイラルの中心地として栄える城下町で、情報を聞いて回るリンク。やがて、ある事情から城内に忍び込むことになった彼は、そこで自らの夢に出てきた少女と出会う。彼女の名はハイラル王国の王女・ゼルダ。さらに、城の中には夢に現れた禍々しい大男・ガノンドロフの姿もあった。ゼルダにハイラルを覆う邪を振り払う存在だと認められたリンクは、トライフォースが眠る聖地のありかを教えてもらい――。





ゼルダ姫

ハイラル国王の実娘。まだ幼いながらも高貴さと神秘的な雰囲気を身にまとい、国民からの人気も高い。



◀▶衛兵の警備を潜り抜け城内を進むリンクはゼルダと出会う。



◀城下町には店が建ち並び、ミニゲームが遊べる施設もある。

少年から青年へ成長するリンク

少年だったリンクは、ある出来事をきっかけにして7年間の眠りにつき、青年の姿へと成長する。少年と青年、2つの時代を股にかけたリンクの壮大な冒険が本作の見どころだ。







▲あどけない少年からたくましい青年へと成長するリンク。7年という時間の流れによって、ハイラルの情勢や環境なども劇的に変化する。



シリーズの主人公

リンクとは何者なのか？

『ゼルダの伝説』シリーズはそのタイトルから主人公がゼルダと間違えられやすいが、実際はリンク（デフォルトの名前。プレイヤーが変更可能）という少年が毎回主人公となる。作品ごとに時代が異なるためシリーズ中のリンクは同一人物ではないが、なぜか緑色の服を着て冒険に旅立つという共通点を持つ。ここでは、リンクの変遷とともに、25年間に及ぶ『ゼルダの伝説』シリーズの歴史を振り返っていく。

服は緑色



トワイライトプリンセス

▶緑の三角帽子と服がトレードマーク。装備や装飾は作品ごとに違う。

左きき？



時のオカリナ 3D

◀基本的に左ききだが、Wii版『トワイライトプリンセス』のみ右きき。

25th Anniversary 『ゼルダの伝説』を形作るキーワード 1

ゼルダ姫

タイトルにもなっているシリーズのヒロイン

ハイラル王家の王女。困難に見舞われたゼルダを勇者であるリンクが助ける王道的な展開が、プレイヤーにストーリーを飲み込みやすくしている。



◀ほとんどの作品で悪人に連れさらわれ、捕らわれの身になっている。



▶過去作には、王家の姫が代々「ゼルダ」の名を継ぐという設定があった。

トライフォース

神々の力を秘めた聖三角

ハイラルを創造した神々の力が封じられた神器。トライフォースを狙うガノンの野望を阻止するため、リンクとゼルダは戦いを繰り広げてきた。



◀『時のオカリナ』のトライフォースは、心悪しき者が触れると世界は悪に支配される、と伝えられている。

ハイラル

シリーズの冒険の舞台となる世界

ハイラル王国が全土を治める世界で、ハイリア人を始めとしてゾーラ族、ゴロン族、コキリ族などさまざまな種族が暮らしている。「ハイラル平原」や「デスマウンテン」などシリーズで共通する地名は登場するが、作品ごとに地形が大きく変わっている。



▲海に沈んだり、線路がしかれたりしたこともあった。

ガノン

初代『ゼルダの伝説』からの宿敵



『ゼルダの伝説』のラスボスで、以後の作品でも黒幕としてたびたび登場する。力のトライフォースを所持しており、ほかの2つのトライフォースも手に入れようと画策してきた。『時のオカリナ』にも似た名前のガノンドロフが登場するが……。

ハイラルでリンクと出会う人たち

ハイラルの各地には、多種多様な種族が住んでいる。彼らの協力を得ることで、トライフォースへ続く道が開けていく。ここでは、物語中盤までに出会う種族を紹介！





▶シーカー族の生き残りを名乗る謎の青年。リンクの前に現れ、助言を与える。

ゾーラの里

ゾーラ族は魚類が進化した種族で、泳ぎや潜水を得意とする。ハイラル王国への忠誠心も厚く、水源を守ってきた。キングゾーラの娘・ルト姫が行方不明になり、里が騒然となったところにリンクが訪れる。



▶水辺に住むゾーラ族。巨大魚のジャブジャブ様を崇めている。



ゴロンシティ

ハイラル城の東にそびえる活火山・デスマウンテンの登山道に住むゴロン族の街。ゴロン族は岩のように固い外殻を持つが、愛嬌のある顔つきで温厚な性格をしている。ダルニアはゴロン族の族長。





▶ドドンゴが凶暴化したため、鉱物が取れず食べ物に困っている。

頼りになる相棒・ナビィ

デクの樹サマからの遣いとしてリンクの元へやってきた妖精ナビィ。故郷を離れることになったリンクに同行してくれる頼れるパートナーだ。ナビィは冒険のヒントや敵の特徴などを教えてくれるほか、リンクが仕掛けのある場所に近づくと飛んでいって気づかせることも。謎解きや戦闘で行き詰まったら、ナビィの言葉に耳を傾けてみよう。



◀デクの樹サマの命でリンクの元を訪れたナビィ。妖精を従えていない彼のパートナーとして、ともに行動する。



▶ナビィと話すと、リンクが注目しているものを解説してくれる。仕掛けや敵の弱点を教えてくれることも。

25年の歩み リンクの系譜①

リンクの年齢や設定やグラフィックは、時代とともに大きく姿を変えてきた。ここでは2011年5月現在までに発売された『ゼルダの伝説』から『大地の汽笛』までの15作品のリンクの姿と生い立ちを紹介していく。

FC ゼルダの伝説



ハイラルを旅する少年。ゼルダの乳母を助けたことから知恵のトライフォースを集めることになる。

FC リンクの冒険



『ゼルダの伝説』から数年が経ち16歳に。初代ゼルダを目覚めさせるため勇気のトライフォースを探す。

SFC ゼルダの伝説 神々のトライフォース



助けを求めるゼルダの夢を見て、城へ向かった少年。ガノンを封印する7賢者を探すことになる。

GB ゼルダの伝説 夢を見る島



『神々のトライフォース』の主人公と同一人物。海で遭難し、流れ着いた島で冒険をすることになる。

N64 ゼルダの伝説 時のオカリナ



コキリ族の森に住む少年。シリーズの中で、唯一少年と青年の2つの年代で登場することになる。

『時のオカリナ』をもっと語りたい!

『ゼルダの伝説』というと、チンクルやポストマンなど個性的な脇役が多く登場するのも特徴の1つ。『時のオカリナ』でも陽気な兄貴のダルニアやツンデレ気味なルト姫を始めとして魅力的な脇役が登場します。そのなかでひときわ異彩を放つのが風車小屋の音楽オジさんことグルグルさん。ハゲ頭にヒゲ面で謎の箱についたハンドルを回し続けるというステキすぎる外見に一発でメロメロになりました。そんな彼が奏でる音楽も素晴らしいので必聴です！

OCARINA OF TIME
System

プレイヤーの冒険心をくすぐる数々の要素

操作 13年前に完成していた『ゼルダ』の操作性

複雑になりがちな3D作品の操作をわかりやすくするため、さまざまな工夫が盛り込まれた『時のオカリナ』。リンクのアクションは、画面右下にあるコマンドが「つかむ」、「なげる」というように状況に応じて自動的に変化し、Ⓐボタンだけで最適なアクションが行える。また、『ゼルダ』シリーズの代表的なシステムである「Z注目」が初登場したのも『時のオカリナ』から。注目した対象（敵や仕掛け）をカメラの中心に収めたままリンクを動かせるシステムで、対象への移動を容易にすることができる。



状況に応じてアクションが変化

◀物を持ったときもリンクが動いている場合には「なげる」、止まっている状態なら「おく」というようにⒶボタンのアクションが変化する。



▶今年の1月に行われた「NINTENDO WORLD 2011 3DS体験会」で遊べた体験版では、Lボタンで「注目」をすることができた。

3DS版では「L注目」？

アイテム さまざまなアイテムを使い謎を解け

本作には剣や盾だけでなく、バクダンやブーメラン、パチンコなど、多彩なアイテムが登場する。これらのアイテムは敵との戦いだけでなく、ダンジョンに仕掛けられた謎を解く際にも重要な役割をもつ。なかには、見た目はただの棒だが、松明に近づけると火がついて松明としても使えるデクの棒など、変わった方法で謎解きに使えるアイテムもある。



▶遠くの敵を攻撃したり、仕掛けを作動させたりできる。



◀火をつけることで、暗い場所を明るくすることもできる。



物語のキーアイテム「時のオカリナ」

▲特定メロディを演奏すると特別な出来事が起こせる、冒険に欠かせないアイテムだ。

NEW 3DSのジャイロ機能を使った操作

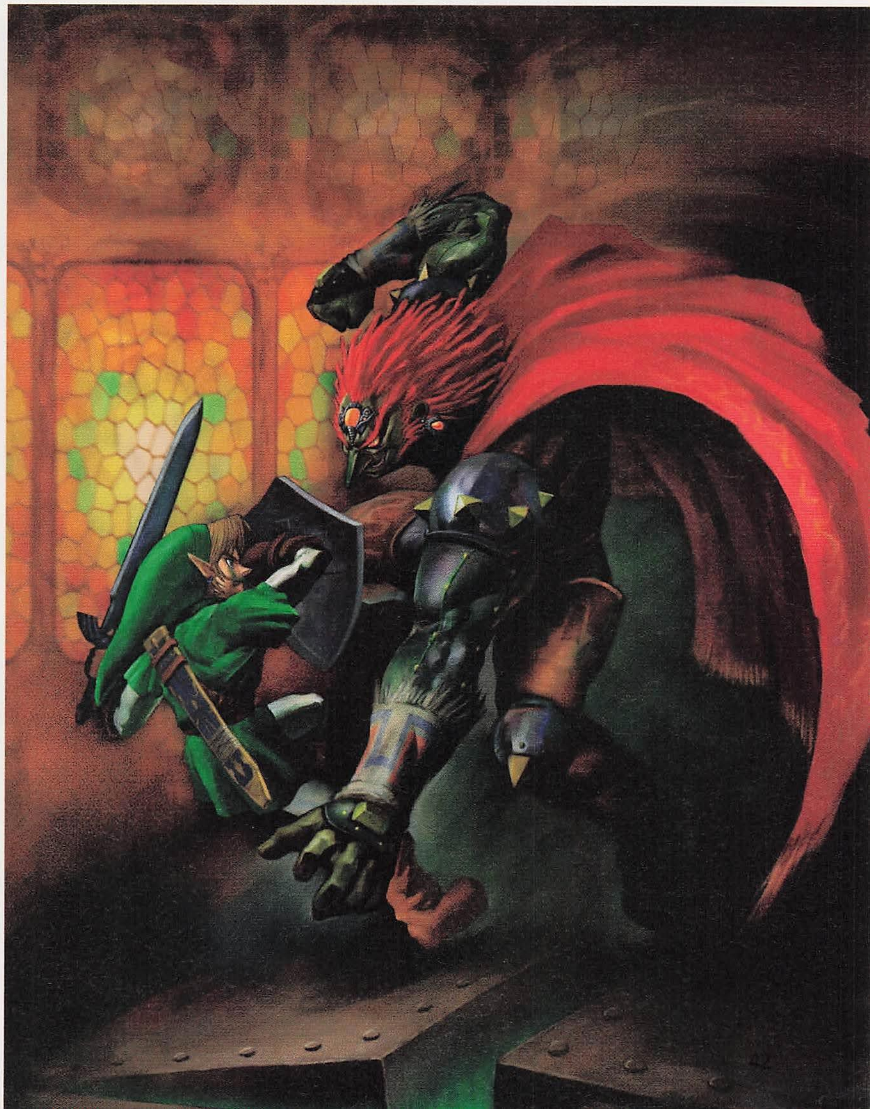
下画面の「カメラ」ボタンにタッチすると、リンクの視点で周囲を見渡す一人称視点に変化する。このとき、3DS本体を動かすとそれにあわせてゲーム中の画面も動く。立体視とあわせ、3DSの画面から周囲に広がるハイラルの世界をのぞいているような臨場感が味わえるだろう。パチンコや弓など一人称視点で使うアイテムの操作にも対応しているため、直感的に標的が狙えるようになった。なお、従来のようにスライドパッドでカメラを動かすことも可能だ。





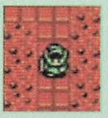
▲▶3DSの本体を動かすと、見ている景色も同じように動く。リンクの視点でハイラルを眺める感覚を体験できる。

3DSの動きにカメラが連動



25年の歩み リンクの系譜②

GBC ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 大地の章



「ホロドラム」という地へと迷い込んだリンク。季節を操る「四季のロッド」が登場した。

N64 ゼルダの伝説 ムジュラの仮面



『時のオカリナ』後に旅に出たリンク。仮面をつけることで、さまざまな姿に変身できた。

GBA ゼルダの伝説 ふしぎのぼうし



鍛冶屋の孫の少年。幼なじみのゼルダ姫を救うため、喋る帽子・エゼロとともに旅立つ。

GC ゼルダの伝説 4つの剣＋



再び「フォーソード」を抜き、4人に分身したリンクたちが冒険を繰り広げる。

25th Anniversary 『ゼルダの伝説』を形作るキーワード 2

モンスター

リンクを苦しめる強敵たち

オクタロックやドドンゴなど、シリーズをとおして登場する敵も多い。戦い方も踏襲されており、ファンが過去作を懐かしむのにも一役買っている。



◀3Dになっことでより手強くなった敵も多い。



▶シリーズを通しての雑魚キャラ・オクタロック。

アイテム

おなじみの物から珍品まで種類も多彩

障害物へ飛び移るフックショットやリンクの姿が変わる仮面など、毎回プレイヤーを驚かせるアイテムが登場してきた。一方でバクダンやビンなど初期から受け継がれる伝統的なアイテムも多い。ダンジョンでこれらのアイテムを手に入れることで行動範囲が広がり、さらなる謎解きに挑戦できるようになるのもシリーズの魅力だ。



▶宝箱からアイテムを取ったときの「デデデデー♪」というメロディもシリーズのお約束といえるだろう。



◀クスリや妖精、牛乳などいろいろな物が入るビン。これもリンクの冒険に欠かせないアイテムだ。

『ゼルダの伝説』完全新作!

『ゼルダの伝説 スカイウォードソード』

2010年のE3でタイトルやプレイ画面が正式発表されたシリーズ最新作。空に浮かぶ島「Skyloft」が舞台となり、シリーズのキーアイテム・マスターソードが生まれる物語が描かれるとのこと。発売に向けて鋭意製作中とのことなので、続報を楽しみに待とう!



◀Wiiモーションプラスを使ったアクションにも期待!

●Wii ●2011年発売予定 ●価格未定



▲ダンジョンでは、部屋の謎を解かないと先に進めない。モンスターを倒したり、スイッチを操作したりと、いろいろなことを試そう。



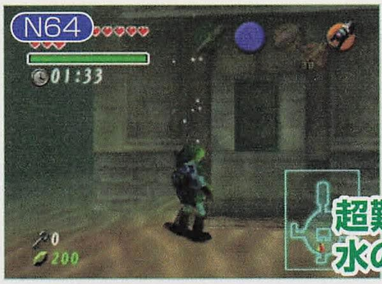
▶剣で攻撃するだけでは倒せないモンスターもいる。そんなときはモンスターの攻撃を利用するのも1つの手だ。

ダンジョン 手強いモンスターと謎が待ち受ける

リンクは冒険を進めるうちに数多くのダンジョンに挑戦することになる。ダンジョンにはモンスターだけでなく、数々の謎が待ち受けている。アイテムと知恵を総動員して謎を解く、アドベンチャー要素も本作の魅力だ。

『時のオカリナ』の魅力は謎解きにアリ! 謎解きが難しいぶん解けたときが気持ちいい!

『時のオカリナ』のダンジョンの特徴といえば、「ヒントがほとんどない」こと。そのため、謎解きに詰まることは多い! でも、いろいろ試して答えをひらめくと「なるほど、こうなってたのか!」と口に出してしまうほどの喜びが待っている。ヒントがないぶん、謎を解いた手柄は全部自分の物なので「俺、スゴイ!」という達成感が強く残り、どっぷりハマるプレイヤーが続出した。



◀多くのプレイヤーを悩ませた激ムズダンジョン。クリアできたときの感動は、シリーズの醍醐味といえる。

NEW 2画面で探索もより快適に

下画面でセットするアイテムや装備を入れ替えたり、タッチして使えるようになり、より利便性が高くなっている。ダンジョンのマップも表示されるので、構造が把握しやすくなり、まだ行っていない場所をすぐに確認できるようになった。

下画面にサブ画面を表示



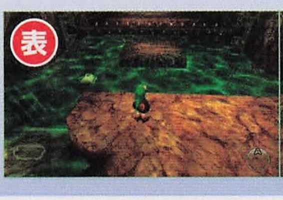
◀マップが常に表示されるのでダンジョンでも迷わずにすむ。また、アイテムや装備品もタッチで使える。

幻の「裏ゼルダ」も完全収録!

2002年発売の『風のタクト』の予約特典として配布された『時のオカリナGC』。そこに収録された『時のオカリナGC 裏』、通称「裏ゼルダ」も本編クリア後に遊べる。



▲「裏ゼルダ」では、すべてが左右反転になった鏡写しの世界が舞台になる。





◀ダンジョンの謎解きも変更され、難易度もより高くなった上級者向けのモードだ。

GBA ゼルダの伝説 神々のトライフォース&4つの剣

風の魔人ブフーを倒すため「フォーソード」の力でリンクが緑、赤、青、紫の4人に分身した。



GC ゼルダの伝説 風のタクト

トゥーンリンクの初登場作品。12歳のお祝いに勇者の服を着せられた少年が主人公だった。



GBC ゼルダの伝説 ふしぎの木の実 時空の章

「ラブレンヌ」という土地が舞台。「時のたてごと」を使い、「今」と「過去」の世界を行き来した。



DS ゼルダの伝説 大地の汽笛

主人公は見習い機関士。見習い兵士の制服である緑の服を身に着け、汽車に乗って冒険する。



DS ゼルダの伝説 夢幻の砂時計

『風のタクト』から数カ月後のリンク。幽霊船にさらわれたテトラを救うため、航海に出る。



Wii GC ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス

トアル村の牧童で、子どもたちのリーダー的存在。トワイライトの領域に入ると、狼の姿に変身してしまう。



『時のオカリナ』をもっと語りたい!

さまざまなやりこみプレイができるのも『時のオカリナ』の魅力。ハイラルの各地に隠されたハートのかけらや黄金のスタルテュラを集めたり、アイテムを交換していくわらしべイベントや数多くのミニゲームなど、すべて遊び尽くすにはものすごい時間がかかる。逆に、すべてのアイテムを集めなくてもクリアはできるので、ハートの器やアイテムを拾わずにクリアを目指す縛りプレイもおもしろい。いろいろな遊び方で『時のオカリナ』を極めてみよう!

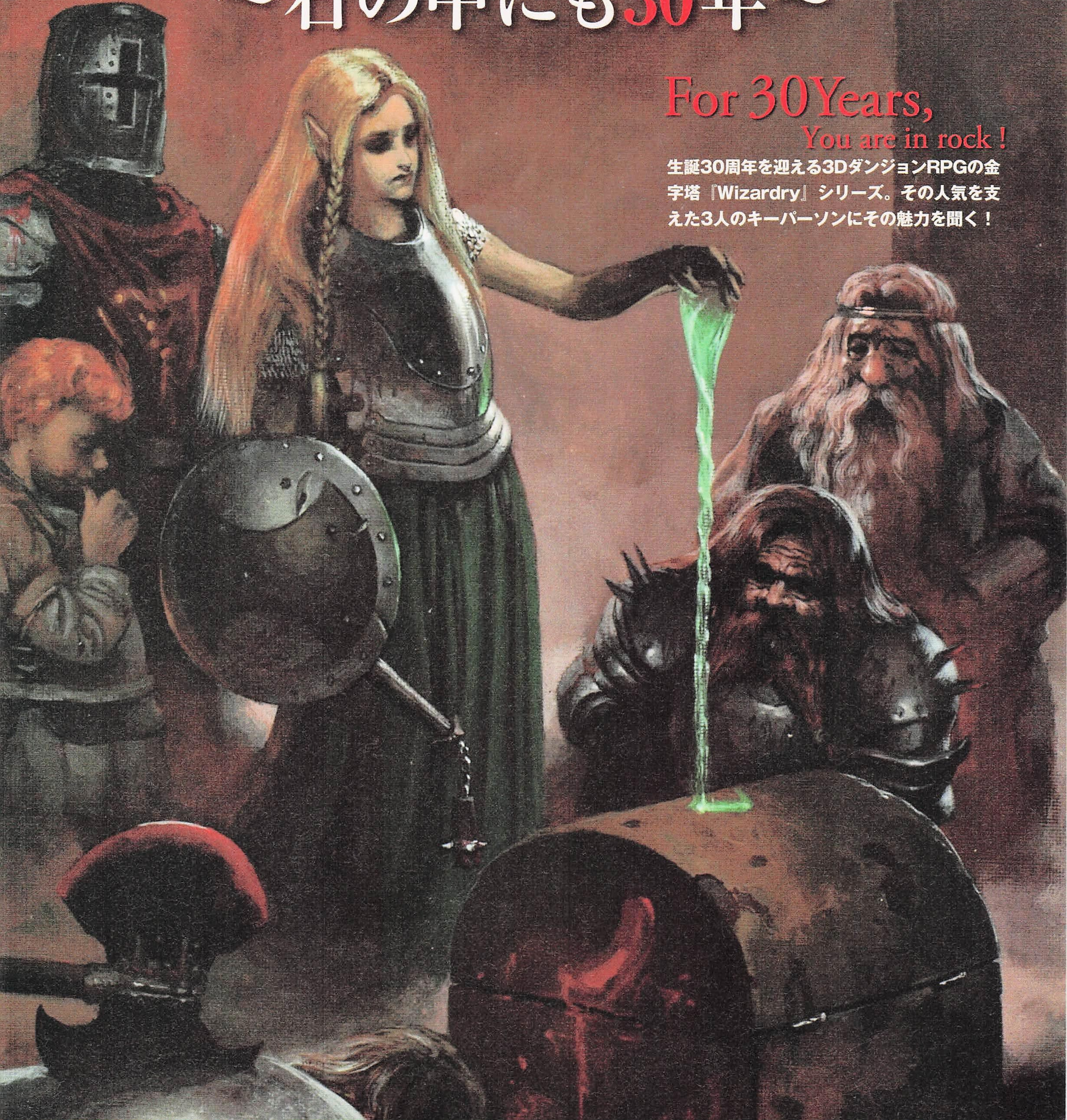
Wizardry

DENGEKI GAMES SPECIAL #2

～石の中にも30年～

For 30Years,
You are in rock !

生誕30周年を迎える3DダンジョンRPGの金字塔『Wizardry』シリーズ。その人気を支えた3人のキーパーソンにその魅力を聞く！



Wizardry
～石の中にも30年～
Interview

FC版『Wizardry』モンスターデザイン、イメージイラストなど

末弥 純

Jun Suemi

美麗なイラストで『Wizardry』の人気を支えた末弥純氏に、当時の思い出をミニインタビュー！

モンスターは原点に近いイメージを心がけて描きました

——まずは『Wizardry』との出会いと、シリーズを通したプレイの思い出をお願いします。

末弥純氏（以下敬称略） まだイラストレーターとしてデビューしたばかりの頃でした。当時の年収の1／10くらいの価格だったアップルⅡのコンパチブルマシンを、『Wizardry(以下Wiz)』したさに購入して『シナリオ1』を、夢中になってプレイしました。英語版でしたので、辞書を片手に方眼紙にマップを描き込みながらコツコツとプレイするのが楽しかったです。起動してない時間も各キャラの成長記録をつけたノートを眺めて感情移入してましたね。ここぞという時にミスる前衛。雑魚にはやけにクリティカルを出す忍者。なんとか成功した全滅寸前のマハマンで、「you are in rock(石の中にいる!)」……ドラマにはこと欠かないパーティーでした（笑）。

——FC版『Wiz』のイラストを手がけることになった経緯を教えてください。

末弥 『Wiz』を知ったのが、仕事で出入りしていたアスキーの編集部だったこともありますが、私の『Wiz』好きを知っていてくれたからでしょうか、FC版を作るとき声をかけてもらいました。

——モンスターイラストを描く際に、最も意識したこと、心がけたことなどがありましたら教えてください。

末弥 今でこそ常識的に知られているモンスターなども、当時はまだ一般的ではなかったので、自分流にアレンジするということを極力避けて、できるだけ原点に近いイメージを心がけた記憶があります。また、当時のFCのゲーム画面では荒いドット絵で色数も厳しいので、絵としての見栄えではなく、ゲーム画面でシルエットや印象で差別化できるよう気をつけました。

——始めてプレイした時の印象はどうでしたか？

末弥 キー操作で好きな方向へ移動できて、画面上のダンジョンが移動に合わせて動くわけです。これはもうすごい（20年以上前のことです）！

——最初の作品ではどれくらいプレイしましたか？

末弥 当時すでに3作目まで出ていましたので、シナリオ1でワードナ攻略後はすぐにシナリオ2へ移住。コンプリートしたらシナリオ3へ転生。その後は、当時出ていた別のゲームへキャラを移植しました（編注：『バーズテイル』など、当時は『Wiz』や『ウルティマ』のキャラを持ち込めるゲームがあった）。

——プレイで必ず行うこだわりはありますか？

末弥 アップルⅡ版の頃はサイコロ一発でキャラ作りをして、全滅しそうになったら遭難。死んだら新規キャラ投入という、運命を受け入れることを重視しました。しかし、あまりに過酷だったのでFC版以降は、とりあえず1人は忍者候補になれるようなポイントが出るまで粘るようになりました。

——派生作品でお気に入り、または気になる作品はありますか？　また、最近の他のゲームでお気に入り、または気になる作品はありますか？

末弥 ほかの味付けの『Wiz』も新鮮でした。最近では『The Elder Scrolls Ⅳ：オブリビオン』がおもしろかったですね。ある意味とっても『Wiz』的な作品でした。

——シリーズの魅力とは何だと思いますか？

末弥 いろいろありますが、私にとって一番大きな部分は、キャラを自分で創造して、好きなように育てられるところでしょうか。

——アップルⅡ版から30年たった今、今後のシリーズの展開に望むことはありますか？

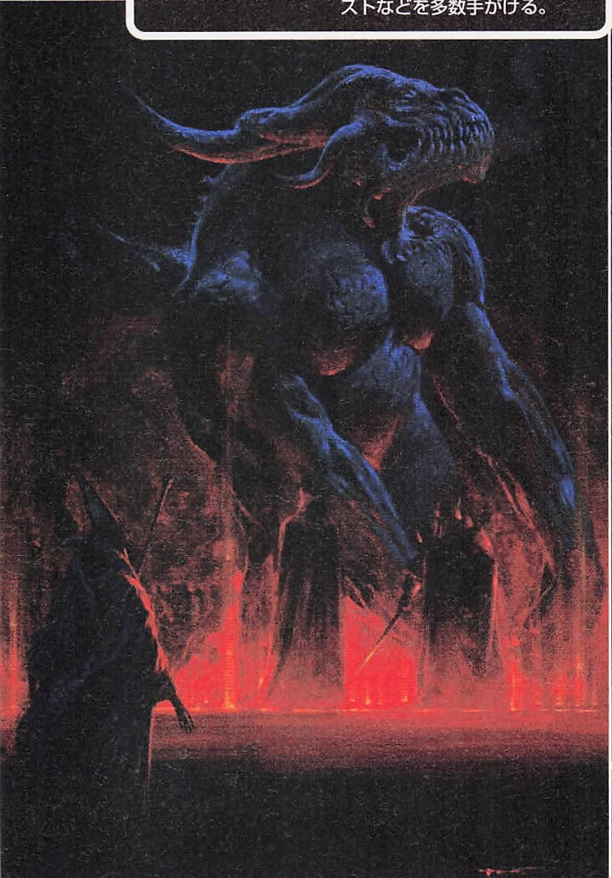
末弥 すでに発表されましたが、オンライン版はずっとあればいいなと思っていました。ただ初期の『Wiz』はその情報量の少なさもあって、プレーヤーが想像力で補って楽しむといったところがあったのですが、最近はハードの進歩により細部まで提示されてしまうため、自分のイメージとのズレを感じることもあります。さらに進化した夢として、ほかのゲームにあるような、加工ツールと一緒に公開する形にして、各自が自分色に世界などをカスタマイズできるといった部分もできるといいなと思います。そうやって作った世界を発表する場所があって、ほかのユーザーがダウンロードしたりして遊べたら最高ですね。

イラストレーター
末弥純氏

FC版『Wizardry』シリーズのモンスターデザインを担当。以来、同シリーズのイメージイラストなどを多数手がける。

末弥氏に聞く『Wiz』の思い出

Q：お気に入りの種族はありますか？
A：まんべんなく、どれも気に入っています。
Q：お気に入りの職業は？
A：忍者です。初回プレイの時は転職アイテムの存在を知らず、レベルが上りにくいため最後までみそっかすで悲しかったです。
Q：お気に入りのな装備品は？
A：Blade Cusinart（カシナートの剣）です。
Q：お気に入りの呪文は？
A：ティルトウェイトですね。やはり戦闘の華です。
Q：お気に入りのモンスターは？
A：モンスターは敵ですから、嫌いだったり苦手な相手のほうが多いかもしれません。マーフィーズゴーストは序盤の育成でお世話になりましたが（笑）。



すばらしき末弥版『Wiz』モンスターの世界

FC版として1987年に登場した『Wizardry 狂王の試練場』は、当時多くのファンに衝撃を与えた。アップルⅡ版では抽象的なイメージでしかなかったモンスターたちが、まるで今にも動き出すかのような、迫力のあるグラフィックになっていたからだ。息遣いが聞こえてきそうな猛獣から、艶めかしい女性冒険者まで……。ただの敵キャラクターに物語すら感じさせるそのインパクトは、当時多くのプレイヤーにとって、イマジネーションを広げる手助けとなってくれたハズだ。

グレーターデーモン 『Wiz Ⅰ』


フラック 『Wiz Ⅰ』


アークデーモン 『Wiz Ⅱ』


サッキュバス 『Wiz Ⅲ』


サイデル 『Wiz Ⅲ』


笑うヤカン 『Wiz Ⅴ』


■イラスト：末弥純　右ページ初出：「ウィザードリィのすべて」（1989年）／左ページ初出：「ウィザードリィⅣ」広告イラスト（1989年）

Wizardry

～石の中にも30年～

Interview

『ウィザードリィのすべて』『隣り合わせの灰と青春』著者

ベニー松山

Benny Matsuyama

小説『隣り合わせの灰と青春』で知られる作家ベニー松山氏に、『Wiz』との思い出を聞く！

少しずつ強くなって、世界が広がっていく感じがなぜか楽しかった

――『Wiz』との出会いについて教えてください。

松山氏（以下、敬称略） 最初はアップルⅡ版からでした。当時アップルⅡは中高生の手に届くものではなくて、雑誌などで見て、線画のダンジョンで何がおもしろいのかよくわからない。というのが最初だったと思います。その後高校生のときコンピュータ研究会に入部したところ、先輩がアップルⅡを持っているので遊びに行って見せてもらったのが最初ですね。で、一緒に行った友だちがお年玉をはたいて買っちゃったんですよ。彼の家は学校から近かったので、学校帰りに遊ばせてもらうようになってハマりました。

――ゲームの最初の印象はどうでした？

松山 最初はスライムを倒して毒針くらって死んで帰るというものでした（笑）。そして蘇生に目の飛び出るような金額を要求されて、なんて理不尽なゲームなんだと。でもレベルが1つ上がるごとに、歩ける世界が広がっていくというのが楽しくて。理由はわからないけど、徐々に楽しくなっていった感じでした。

――ハードルは高いですが、ハマると深いですよね。

松山 いいアイテムを手に入れたけどまだ余力があるとき、行くか進むかの逡巡も楽しかったですね。どこで戻るかの判断が重要で、その判断が遅かったばかりに後悔するのも、また楽しみの1つでした。

――日本で人気になったのはFC版からと思いますがこのときすでに出版業界で仕事をしていたのですか？

松山 1986年くらいからマイコンBASICマガジンという雑誌でお仕事をいただいていたんですが、FC版が出る頃はファミコン必勝本の編集部にも出入りしていました。FC版の発売を最初に聞いたときは〝『Wiz』みたいなもの〟になると思っていたんです。キーボードもないのにまともにプレイできないだろうと。でも、サンプルを遊ばせてもらったら、「アップルⅡ版よりいい」って（笑）。サンプルは地下4階までしかプレイできなかったんですが、これは『Wiz』としても最高峰になるのでは？　と思いました。

ゲームをプレイするときの想像の手助けとなる小説を

――小説「隣り合わせの灰と青春」を書くことになったきっかけについて教えてください。

松山 ファミコン必勝本の誌面でゲームの紹介がほぼ落ち着いた頃に、ちょっと書いてみるかって話をいただいて、翌年から連載が始まりました。連載は途中で終わって、残りは書き足しという形で連載自体は20回くらいでしたね。最初は5話くらいのショートな話を、ということだったんですが、5話目くらいではまだ地下1階にいるんですよね（笑）。物語の前半ではゲームで起きることをこんな風に想像してみたらいいのではないか、ということを提示したくて、システムの説明を厚めにしました。転職すると1人だけ歳を取るのを、どう理解すればいいのかとか（笑）。そういったところを細かく拾っていき、もし不人気だったらそこで終わればいいという感じで始まったんですけど、わりと好評だったので本になったという感じです。

――そういった意図を文章にするうえで気をつけたことはありますか？

松山 当時はゲームで提示されている情報をどう理解していいかわからなかったと思うんです。どんなにいい装備を手に入れても解説すらないですから（笑）。そこを少し想像する手助けになるものを書けたらいいな、というのを意識していました。それに僕自身、頭の中に湧いてきたものを、僭越ながらお見せしたいというところもありました（笑）。

――主人公が侍なのはやはり村正のためですか？

松山 そうですね。当時、村正を手に入れると世界が変わってしまいましたからね。それを主人公に据えてみたいなと。読んでもらえればわかりますが、これの物語はレベル1の侍がいきなりワードナのところに行って、戦って勝つというお話ですから（笑）。

――次に「ウィザードリィのすべて」ですが、これはすべて1人で書かれたのですか？

松山 後半の読者投稿ページは手伝ってもらいましたが、それ以外のページはひたすら書いてました。

すり込まれたのかもしれません



スタジオベントスタッフ取締役

ベニー松山氏

数々の攻略本を送りだしてきたスタジオベントスタッフの設立メンバー。作家としても有名で『隣り合わせの灰と青春』など、著作も多数。

攻略本「ウィザードリィのすべて」



ファミコン版『Ⅰ』と『Ⅱ』の攻略本。攻略として役立つだけでなく、世界観の設定やモンスターイラスト、読者コーナーなども満載され、読み物としても楽しめる内容だった。

ガイドブック「ウィザードリィ外伝Ⅱ イマジネーションズ ガイドブック」



ベニー松山氏自ら制作に参加した『外伝Ⅱ』の攻略本。基本的な内容は、「ウィザードリィのすべて」に準ずる。ベニー松山氏は監修とされているが、実際はほとんどを執筆しているとか。

小説「風よ。龍に届いているか」



ファミコン版『Ⅱ』をベースにした小説。前作「隣り合わせ～」の設定を引き継いだ内容で、忍者のジヴラシアを主人公に、リルガミンに起きた天変地異の謎が描かれる。

ベニー松山氏の『Wiz』関連書籍

『Wiz』に関する小説、ガイドブック、攻略本といった著作に始まり、『外伝Ⅱ』ではゲーム制作にも携わったベニー松山氏。ここでは、『Wiz』と深い関わりを持つ氏の代表作を解説していく。

小説「隣り合わせの灰と青春」

ファミコン必勝本に連載され、その後書き下ろしを加えて単行本化された小説。ゲーム中ではわからない世界観がイマジネーション豊かに表現されているのが特徴。『Ⅰ』をベースにしているが、ワードナに関する独自の解釈は、多くのプレイヤーに衝撃を与えた。



魔術師ワードナから魔除けを取り戻せ！

富と名誉を求め、多くの冒険者が迷宮へ挑むトレボー王の城塞都市。その1人スカルダは、仲間たちとともに地下深くへと侵入し、ワードナと対峙する。しかしそこで知った真実とは!?

――あれだけのものを作るのは大変だったでしょう。

松山　今ではデータをある程度メーカーに提供してもらうケースも多いのですが、当時は情報が何も出てこなかったんですよ。自分で思い返してもゾッとするんですが、経験値とかは1人で潜って敵のパーティを倒して、そのときの編成をメモっておくんです。次にそれとは別の組み合わせの敵パーティを倒した経験値で、連立方程式を解く感じで割り出していくんですよ。

――それを今やったら数年かかりそうですね。

松山　今はネットがあるのでゲームがしゃぶりつくされるのも速いですが、「ウィザードリィのすべて」の場合、ソフトが発売されてから2年後に攻略本が出ました。今ではちょっと考えられないことですね。

――そして小説の第2弾となる「風よ。龍に届いているか」では、前作とは違うアプローチを感じましたが。

松山　ゲームで起こっていることを想像しやすいように説明していこうというのは変わりないんですが、それともう1つ、ベースになった『シナリオ3 リルガミンの遺産』には、いわゆるラスボスが存在しないんです。話としては盛り上がりに欠けるので、盛り上がる何かを小説で書いてみようというのがありました。それで宝珠を持って帰っても、何も解決してなかったというところから始まるようにしてあるんです。

――ある意味、エンディングから始まる話でしたね。

松山　それではボスって一体誰なんだとなったときに、そういえばゲーム中に出てきた〝ゼノ〟ってなんなのか、プレイしてもわからないと思いまして、物語に含めるようにしました。ちょうど末弥さんのイラストも宇宙からきた生物みたいな姿でしたし。それと本来のシナリオで名前だけ出てくるダバルプス（リルガミンの邪悪な魔術師）を話に持ってくると、おもしろいんじゃないかと思って構成しています。

『外伝Ⅱ』は、当時おもしろいと感じた『シナリオ1』へのオマージュを意識

――その後『外伝Ⅱ』でゲームに携わるわけですが、その経緯について教えてください。

松山　本来は『外伝Ⅰ』で終わる予定だったんですが、十分なヒットになったので、そのシステムでもう1作できないかって話になったときに声をかけていただきました。最初はシナリオだけだったのですが、モンスターのデータとかも全部やっちゃいましょうという話になったんですね。ダンジョンも、いくつかは僕がデザインしています。

――種族専用装備というのが特徴的でした。

松山　そこも全部自由にやらせてもらいました。せっかくドワーフは戦士向けなどの設定があるのに、最終的には関係なくなっていたのは幅が狭いなと思ったので。ドワーフで戦士を作った人に報いてあげたいというところから設定しました。特に盗賊はどうしても忍者になってしまうので、せめてアイテムで強化を、と思ったんですが、まだまだ足りなかったみたいですね。

――制作するうえで気をつけたことはありますか？

松山　当時やっていておもしろいと思ったことを、もう一度作ってみたいなと。わざと迷宮に行かなくていい階があったりとか、最初のシナリオのオマージュを意識して作っていました。それと、最終階を巡回してレアアイテムをあさるのが楽しいというのが、最終的なおもしろさの形になるよう設定しました。やはりクリア後も、これまで育ててきた情熱を傾ける遊び場が用意してあるかが重要だと思ったんです。

ゲームの中に驚きがあるのが理想の遊び方

――好きな種族・職業・装備・呪文・モンスターがあれば教えてください。

松山　種族はエルフです。イメージもありますが、初期数値的に侍が作りやすい（笑）。侍をだいたい最初にパーティに入れていますので、好きな装備は当然村正ですね。そして呪文はマカニト。あれを覚えると、行動するときの動きが変わります。もちろんモンスターもポイズンジャイアント。俺のマカニトと向こうのブレス、先に決まった時点で勝負が決まる（笑）。

――パーティー編成のこだわりはありますか？

松山　編成は侍、戦士、盗賊。後衛に僧侶と、メイジを2人入れるというのが好きでした。マカニトを1回でも多く使いたいというのがその理由です（笑）。

――シリーズが30年もの間、愛され続けた理由とはなんだと思いますか？

松山　『Wiz』の核がオリジナリティを持っているということでしょう。戦闘はシンプルですが、少しずつ強くなって、アイテムを手に入れたらバッと強くなったりする。根幹の骨組みというのがよくできています。だからこそ、いまだに作り続けられているのだと。

――それを作り続けているのが日本だけというのもおもしろいですね。

松山　日本人的なRPGって、これで刷り込まれたのかもしれないですね。ロールプレイではなくパーティのマスターとしてふるまうのが好きなんじゃないかと。

――今後のシリーズに望むことはありますか？

松山　『シナリオ1』を遊ぶ感じを今一度楽しみたいと思いますね。あとは、育ち切ったキャラクターが力をふるう場所が欲しいなと。今は解析されちゃうのが残念ですが、ゲームで驚きたいですよね。ここが最後と思って遊んでたらその下があったというような。そういう驚きがあるのが、理想の遊び方だと思います。

日本人的RPGって『Wiz』で



Wizの基本用語 ①

【ワードナ】
トレボーの元からアミュレットを盗んだ魔術師。地下迷宮の10階に立て篭もっている。『シナリオ4』では主人公となり、アミュレットを取り戻すまでが描かれた。ちなみにワードナを逆から読むと、原作者の1人であるAndrewとなる。

【トレボー】
狂王と恐れられる城塞都市の領主。ワードナに奪われたアミュレット奪還のため、冒険者に布令を出す。ワードナと同様に原作者の1人、ロバート・ウットヘッドの逆読み。

【マカニト】
魔術師レベル5の呪文。レベル8未満の敵を即死させる。ポイズンジャイアントの天敵で、この呪文を覚えたら経験値を多くもらえるポイズンジャイアント狩りを始める人も多い。

【村正】
侍が装備できる最強の武器。レベル1の侍でも、これを装備すると迷宮最下層の敵も一撃で倒せるという代物。ただし入手確率は低い。

【リルガミンの遺産】
PC版『シナリオ3』のサブタイトル（FC版では、『Ⅱ』）。謎かけに答えて神秘の宝珠を持ち帰ることが、同作の目標となっていた。

【エル・ケブレス】※
世界のバランスを保つ存在とされる龍。宝珠を守護し、求める者に対して試練を与える。

■イラスト：末弥純　初出：「ウィザードリィ」RPG 基本ルールセット、（1988 年）
※初出の表記は「ル'ケブレス」。

Wizardry

〜石の中にも30年〜
Column

“笑い”という方向から『ウィザードリィ』を伝道した男

忍者増田

Ninja Masuda

忍者増田本人があの伝説のコーナー「WIZでござるよ」について語る！

『Wizardry』生誕30周年おいワーイ！ いやあ、『Wiz』もついに30歳ですか！ みんな、1つのゲームをよくもまぁ飽きもせず30年も遊び続けているものでござる。バカじゃないの？ なーんて嘘ですごめんなさい。30年も続いているおかげで、拙者にもいまだにこうしてお仕事の依頼がきているわけで、ありがたきこと山の如しでござるよ。

今回、「W－Zでござるよ」について語ってくださいと言われたのでござるが、なんせ連載が始まったのが20年も前のことなので、あんまりよく覚えてなかったりするんだよなあ。ってか今気づいたんだけど、この「W－Zでござるよ」も生誕20周年だったのではござらぬか！ いっそのことこれもおいワーイしてくれないかなあ。やっぱダメ？ 知らない御仁のために説明させていただくと、「W－Zでござるよ」とは、今はなきPCゲーム誌「ログイン」で拙者が連載していた『Wiz』のページ。『Wiz』のモノクロ連載ページを作ることになったんで、『Wiz』好きで知られていた拙者に白羽の矢が立ったのでござろうな。タイトルは最初「石の中にも3年」というのを考えていて、バリバリ硬派なページにしようと思っていたのでござる。でも結局通らなくて、当時上司がふざけて言っていた「W－Zでござるよ」に決定してしまい、内容も徐々にお笑い的に……。でも今になって考えてみると、お笑いページでよかったと思う。硬派なページだったら、きっとあんなに続かなかったでござろうな。

内容は、お笑いネタはもちろんのこと、攻略アリ、投稿アリで、本当にもう好き勝手やらせてもらいました。今考えるとマスターベーションみたいな回も多くて、恥ずかしきこと火の如し。基本的に『Wiz』はまじめな暗～いゲームなので、お笑いネタをやると、そのギャップが妙におかしかった。当時、国産PC版『Wiz』はアスキーが出していて、いわゆる自社ソフトだったわけでござる（編集部注：当時ログインはアスキーの雑誌だった）。でも拙者は正直なので、ゲーム内容に「?」な部分があったら素直に書いてたと思うのでござるが、怒られたことは一度もなかったですね。読者投稿にもだいぶ助けられました。当時のログイン投稿者って、編集サイドも嫉妬するほどおもしろいネタを書いてくる御仁が多かった。当時常連だったみんな、今頃どうしてるかなあ。子供ができて立派に一家の大黒柱として落ち着いていても、あの頃のクルクルパーなハートは忘れずにいてほしいでござるな。

拙者がフリーになってからも、ログインやファミ通から再三「W－Zでござるよ」再開の依頼があったのには驚きました。このご時世、あんなコーナーにわざわざページを割くなんて、ログインもファミ通もほんと無謀な……、いや、ありがたい雑誌だと感謝しているでござる。でも、そのときはもう『Wiz』ってそんなポンポン発売されるゲームじゃなかったから、毎月連載とかきつくなってくるわけですよ。そういうこともあって、2001年からの連載時は、なんでもありのおバカページとしての再開になりました。

そういや、「W－Zでござるよ」のおかげで“忍者増田＝Wizの人”というイメージが強くなっているせいか、誤説も流れていたりします。拙者、ありがたくもウィキペディアに載せてもらっているのでござるが、“ウィザードリィを愛好し、ペンネームの忍者も当ゲームに由来（“ニンジャマスター”より）”という部分は実は間違いでござる。拙者のペンネームは『Wiz』からとったわけではなく、忍者のことが元々大好きだったので、忍者が出てくる『Wiz』をプレイするようになったというのが正しい順序。当然“忍者増田”と“ニンジャマスター”をかけたわけでもないし、そもそも『Wiz』に登場するのは“ニンジャマスター”じゃなくて“マスターニンジャ”だと思うのでござるが……。ま、興味のない御仁にはどうでもいい間違いだし、こうやってネタにして笑えるんでこのままでもいいですけどね！ たまにですが「“W－Zござ”は当時『Wiz』の普及に貢献していた」みたいなことを言ってくれる御仁がいて、嬉しいですね。拙者は褒められて伸びるタイプの人間なんで、これからもみんな、嘘でもいいからそういうことを言って拙者を褒め称え続けてほしいでござる。よろしくね。

『WIZござ』懐かしエピソード

Episode 1 村正とカシナートを間違えた事件

「村正の正体はミキサーの刃だった！」という記事を書いたあとに、本当はカシナートだったことが判明して、謝罪文を載せたことがありました。当時は攻略本内でも、カシナートは普通のロングソードとして描かれていた時代。あれから“カシナート＝ミキサー”という真実が一般『Wiz』ファンレベルに広まったのは、このミスがキッカケだろうと自負しているでござるよ。なーんて威張っちゃダメですねごめんなさい。

Episode 2 本人の知らぬ間に単行本化（?）事件

月刊少年ジャンプに掲載されていたボクシング漫画「ライバル」の背景の本棚に“WIZでござるよ”と書かれた本が入っていて、驚きのあまり記事にさせてもらったことがありました。当時、マイナーな自分のコーナーのタイトルが漫画のなかで描かれていたことに大笑い＆大喜びしたっけ……。作者の柴山薫さんは、実は2007年に急性心不全で亡くなっていて、残念です。一度実際にお会いして、いろいろお話してみたかったですね。

超長寿コーナー『WIZ でござるよ』

連載終了となっても、雑誌を変えて不死鳥のように何度も蘇る。そんな不思議なコーナー「WIZござ」の歴史を年表にしてみた！

「WIZござ」戦いの歴史

1989年：忍者増田、「ログイン」編集部の専属忍者となる
1991年：ログインでWIZでござるよ連載開始、1995年まで続く（1～88回）
1998年：忍者増田、フリーライターとなる
1999年：ログインでWIZでござるよ（単発）復活（89回）
1999年：「ファミ通Pocket」でWIZでござるよ（単発）再復活（90回）
1999年：「ファミ通64＋」でWIZでござるよ（連載）再々復活、2000年まで続く（91～99回）
2001年：「ファミ通64＋」でWIZでござるよ（単発）再々々復活（99.5回）
2001年：ログインでWIZでござるよ（連載）再々々々復活、2008年まで続く（100回～185回）
2007年：「蘇るPC-9801伝説 永久保存版 第2弾」で、WIZでござるよ出張版（単発）掲載
2011年：「ファミ通Bootleg！」でWIZでござるよ（単発）再々々々々復活（186回）



そもそも忍者 増田って誰なの？

ログイン編集者、週刊ファミ通編集者を経て、現在はフリーライター。忍者装束で誌面に登場する、“忍んでない”忍者。

Wizの基本用語 ②

【忍者】
『Wiz』における最難関職業。すべてのパラメータが高くないとなれず、戦士と同等の攻撃力を持ち、罠を解除できる。また、レベルが上がると何も装備しない状態でアーマークラスが低く（防御が高く）なる。ACはレベル3ごとに1ずつ下がり、レベル55でACマイナス10となる。しかし全裸状態では直接攻撃には強いが、ブレスや特殊攻撃などには弱い。レベルアップに必要な経験値もほかの職業に比べて多め。

【シャーマン戦車】
ACマイナス10でシャーマン戦車と同等の装甲になるらしい。とりあえずシャーマン戦車並の硬さといえばなんだか強そうに見える。

【あ】
日本全国でもっとも多く作られたであろうキャラクターの名前。兄弟に「ああ」「あああ」「ああああ」「あああああ」などがいる。

【ボルタック商店】
冒険者から買い取った武具や道具を倍の値段で店頭に並べたり、正体不明の武具に対して、売値と同等の金額で鑑定をしたりするお店。ボッタクリ商店と呼ぶ人も。

【カシナートの剣】
ほぼ全作に登場する攻撃力の高い武器。戦士はこれを持って一人前とされた。モデルとなったのはアメリカのミキサー＆フードプロセッサ会社「Cuisinart」（クイジナート）。日本語版登場当時は、名匠カシナートが鍛えた名剣とされていたが、原作者によるイラストによってミキサーが剣先についたパロディ武器であることが明らかになった。

〜石の中にも30年〜
New Generation

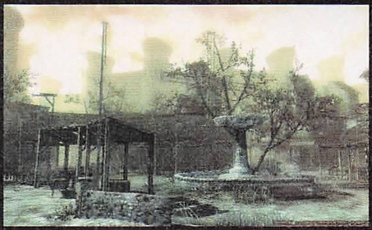
現代に蘇った『Wiz』の進化をとくと見よ！

Wizardry Online

初代の発売から30年が経過した今でも『Wiz』の血は脈々と受け継がれている。最新作はなんとオンラインRPGとして登場！

美しい情景と冒険

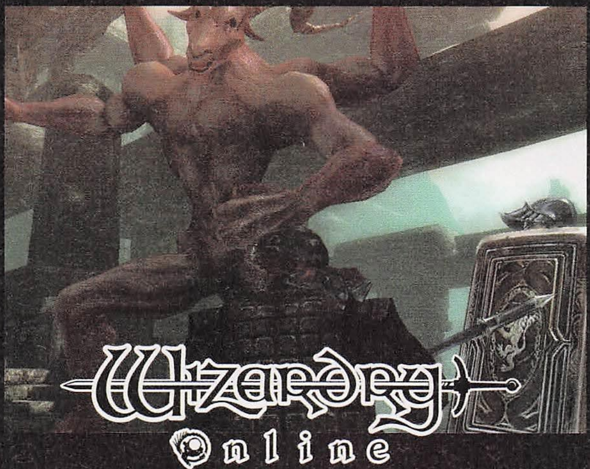
新しい世代に連なる『Wiz』となる本作は、グラフィックも現代レベルに刷新されている。拠点となる街やダンジョンは、美しいながらもどことなく寂しさを感じさせるグラフィックで描かれている。



◀画面中央付近に噴水が見える。仲間を集う拠点なのだろうか？



▶甲冑に身を包んだキャラクターと比較的軽装な装備のキャラクターが見える。



「死」を身近に感じながら冒険せよ

◆運営：ゲームポット ◆RPG
◆http://www.wizardry-online.jp

5月21日に開催された「Wizardry 30周年」イベントで明らかになった『Wiz』最新作、『Wizardry Online』。詳しい仕様などについてはまだ明かされていないが、画面写真を見る限りモンスターやキャラクターは3Dで表現されている。また、『Wiz』らしく死がキャラの消滅（ロスト）に繋がっていく、シビアなシステムを採用しているようだ。

3DダンジョンRPGを作り続けているクリエイターが語る『Wizardry』のココがイイ！

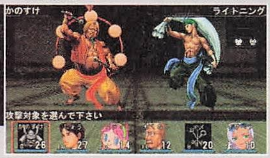
ここでは『Wiz』シリーズを愛し、それゆえに今でも3DダンジョンRPGを作り続けている2人のクリエイターによる『Wiz』および3DダンジョンRPGへのこだわりをお届けする。

チーム ムラマサ プロデューサー 千頭 元氏

代表作 『ジェネレーションエクス』シリーズ

Q：最初にプレイした作品と機種は？
A：PC-8801版『Wiz シナリオ1』でした。
Q：お気に入りの種族・職業は？
A：特にないですが、パーティー内は人間の比率が高いですね。職業は戦士が好きです。
Q：お気に入りの装備は？
A：村正です（手に入れた事はないですが）。
Q：プレイでのこだわりはありますか？
A：キャラメイクには時間をかけますね。
Q：3Dダンジョン制作にあたってのこだわりポイントを教えてください。
A：一番のこだわりはユーザーの皆様から送られてくる要望、意見への対応です。
Q：最新作へのアピールをお願いします。
A：ハック＆スラッシュの新たな形に挑戦した作品を含む新シリーズなどを考えています。

スターフィッシュ・エスディ 開発部 企画主任 小宮山大介氏



代表作 『エルミナージュ』シリーズ

Q：最初にプレイした作品と機種は？
A：ゲームボーイの『ウィザードリィ外伝Ⅱ』です。一番最初に一番いい『Wiz』をプレイしたなぁと思います。
Q：お気に入りの種族・職業は？
A：好きな種族は「リズマン」です。爬虫類とか素敵ですよね。あと「オーガ」も好きです。好きな職業は「魔術師」です。性能面から司教に転職させざるを得なかったのが切なかった。
Q：お気に入りの装備品は？
A：強いて言うなら「村正」「はげのカツラ」です。村正を手に入れると、脳内でパーティーが勝手に喋り始めるんですよ。そしてはげのカツラ。勝手な解釈ですが、はげのカツラはRPGの楽しさに気づかせてくれるアイテムだと思います。
Q：プレイでのこだわりはありますか？
A：ハマり始めの頃は、全員の経験値をそろえる事に恐ろしいほどの（そして、謎の）執念を燃やしていました。
Q：3Dダンジョン制作にあたってのこだわりポイントを教えてください。
A：自由度です。自分が『Wiz』の魔術師で感じた寂しさを教訓にしています。
Q：最新作『エルミナージュⅢ』についてのアピールをお願いします。
A：本作のダンジョンロード機能では、みなさんの冒険者がほかの冒険者に間接的に挑めます。みなさんが育て上げた冒険者で、本当のロール・プレイング・ゲーム復活の大号令をかけて下さい！

座談会 『Wiz』好き編集者&ライターが語る『Wiz』の魔力とは

座談会参加者 編集長：おしょう 編 集：飯塚 ライター：Go! ライター：袋こーじ

飯塚 まずみなさんの『Wiz』歴から教えてください。一番最初に『Wiz』をプレイしたのは？
袋こーじ 友人宅にあったFM-7版の『シナリオ1』でした。
Go! FC版『Ⅰ』です。
おしょう FC版『Ⅱ』→『Ⅰ』→『Ⅲ』というヘンな順で、一番プレイしたのは『Ⅲ』かな。今回の撮影用にデータを見たらレベル820の忍者がいた（笑）。
飯塚 僕はFC版『Ⅲ』です。このなかでは一番遅いですね。それでは率直に聞きますが、『Wiz』のどこが好きですか？
袋こーじ 私は元々TRPGプレイヤーだったので、『Wiz』のキャラクターの背景を自分で設定できるところですね。想像の余地が残されているので思い入れも深くなります。
Go! そうなんだよね、申し訳程度にだけ世界観が提示されているので、想像力がかき立てられる。あと、当然だけどキャラ育成とアイテム集めも中毒性が高い。
飯塚 僕は当時のほかのRPGと比べて、システムのストイックさに衝撃を受けましたね。
おしょう そのストイックさのなかの、アイテムを見つけたときの喜びかなあ。やっぱ不確定名で、「ぶき」のアイテムを見つけたときの興奮は格別！ FC版『Ⅱ』では「ぶき」を鑑定したらヌンチャクだったりしたけど……。
袋こーじ FC版はローカライズが絶妙で印象的なセリフも多かった。「*おおっと*」とか、世界観にすごくマッチしていたし。カント寺院でお金が足りないと「ケチな背教者め、出て行け！」と言われたりとか（笑）。
飯塚 僕は当時、その言葉の意味がわかりませんでした（笑）。
Go! 『Wiz』は派生作品もよく発売されていますよね。それだけベースがしっかりとしているという証拠なのかもしれません。個人的には今出ている作品で、当時の感じを一番残しているのは、『エルミナージュ』シリーズだと思います。
おしょう 新作という意味では、やはりオンラインは気になる。どんな『Wiz』になるか期待して待ちましょう！

電撃ゲームス
MANIAX IMPRESSION

NO GAME, NO LIFE

編集者・ライターが語る
「もっと評価してほしいゲーム」

CASE. 26

シリーズも4作目を数え、かなり認知されてきたものの、まだまだ評価が追いついてないと思うライターが、『魔界戦記ディスガイア』の魅力を語ります！



魔界戦記ディスガイア4
●PS3 ●発売中(2月24日発売)
●日本一ソフトウェア ●S・RPG
●通常版：¥7,140(税込)／限定版：¥9,975(税込)
やり込み系S・RPGのシリーズ最新作。今作では魔界の監獄「地獄」を舞台に、血を吸わない吸血鬼・ヴァルバトーゼが腐敗した魔界政腐と戦う。新システムや汎用キャラも大幅追加！

やり込み要素だけではない!! 『魔界戦記ディスガイア4』の真の魅力!

究極のやり込みを可能にした人気S・RPGシリーズ！

今さら説明はいらないとは思いますが、『魔界戦記ディスガイア』は、日本一ソフトウェアより2003年1月に1作目が発売されたS・RPGシリーズです。「史上最凶のやり込みS・RPG」と謳われただけあって、とにかくやり込みに重点を置いたゲームで、HP数千万はあたり前、ダメージでは億という単位まで飛び出すという、すさまじい成長が可能なゲームでした。さらに、豊富に登場する武器・防具の収集や、アイテム界と呼ばれるシステムでのアイテム強化、転生システムによるさらなる成長などなど、遊んでも遊んでもまったく底が見えない、とてつもないボリュームを持っていたのでした。

そして今年の2月、最新作となる『魔界戦記ディスガイア4』が発売されました。基本的なシステムを継承しながらも、さまざまなパワーアップが行われ、そのやり込み度はまさにシリーズ最高といえるべきものへと進化しました。もちろん、そうしたやり込み要素も大きな魅力なのですが、実はほかにもたくさんの魅力があるのです。今回はそのへんを知ってもらいたく、最新作である『4』についてあれこれと語っていきたいと思います。

最新作で最高潮を迎えたやり込み要素をチェック！

と、その前にやはり最大の目玉であるやり込み要素について触れておきましょう。本作のやり込みは大きく、キャラクターの成長と、アイテムの強化・収集に集約されます。まず、大きな要素がアイテム界。これは各アイテム内にあるダンジョン（ランダム生成）に潜り、クリアしたフロアぶんだけそのアイテムが強化されるというものです。アイテムのレア度によって潜れるフロア数は違いますが、レアなアイテムほど深く潜れ、すさまじい強化が可能になります。このダンジョンでは、当然敵との戦闘が発生するので、クリアするだけでキャラのレベルも上がっていくのです。高レベルのアイテムは出現する敵のレベルも高くなり、最終的にはレベル数千もあたり前。ここだけで延々とレベルアップすることもできるのです。さらに、キャラ界と呼ばれるシステムでは、キャラクター自身のダンジョンに潜ることで、そのキャラの能力値のアップが可能。なお、キャラクターの最高レベルは9999ですが、これはまだほんの序の口。ある程度の能力を残したまま転生してレベル1に戻ることができ、そこからさらにレベル上げをすることで、総合レベルを上げていけるのです。こうして極まったキャラは、最終的に何億ものダメージを出せるようになりますが、それでも勝てない敵がいるんです。その底が果たしてどこにあるのか、まさに検討もつきません。

ほかにも界賊船を手に入れることでアイテム界に「逆界賊」できたり、戦闘に勝利することで手に入る「戦挙区」にキャラクターや「邪シンボル」を配置することで戦闘にさまざまな効果を及ぼしたりと、とにかく多彩なシステムが複雑にからみ合い、何やらワケのわからない中毒性を生み出しています。覚えるべきことがあまりにも多くて、正直なところ初心者にはつらい部分もあります。しかしそこを乗り越えれば、止め時のない泥沼的なおもしろさにハマることでしょう。

加えて、ダウンロードコンテンツで楽しみが延々と続いていくのもポイント。実際、前作『3』では、発売後もおよそ1年をかけて、毎月ダウンロードコンテンツを配信。新キャラクターから追加シナリオまで、毎回新しい遊びを提供してくれました。今回もそういった大掛かりな仕掛けがあるものと思われます。今から始めても、決して遅くないのです！

やり込み要素ばかりではない!? 高いキャラクター性にも注目

世界観や主人公は作品ごとに異なりますが、毎回個性的なキャラクターが登場し、ハチャメチャなストーリーを繰り広げてくれるのもシリーズの魅力。本作では、魔界の底辺である地獄を舞台に、堕落した政腐を打倒すべく立ち上がった、かつて暴君と呼ばれた〝ヴァルバトーゼ〟の世直しの旅が描かれます。魔界の暴君と恐れられながらも、なぜか律儀で誰よりも人間らしい主人公を筆頭に、慇懃無礼で腹に一物を抱えた腹心の狼男フェンリッヒ、自分が死んだことを絶対に認めない能天気中学生フーカなど、個性あふれるキャラクターが登場。彼らが織り成す物語はシリーズ屈指のデキです。

また、汎用キャラや魔物キャラを、自分でキャラメイクできるのもポイントです。本作ではメインキャラの個性が強すぎてあまり目立っていませんが、自分でイチから作り、手塩にかけて育てた汎用キャラは、誰よりも愛着がわくはずです。ちなみに私の一押しは、魔物キャラのネコサーベル。見た目のかわいさはもちろん、中身の腹黒さのギャップがまた最高。その洗練されすぎたデザインはまさに百年に一度の傑作だと思うので、フィギュア化、グッズ化、いつまでも待ってます！

省略なんてもったいない！ 戦闘アニメは全部見よう！

あまりにも凝りすぎて、若干テンポの妨げになっている戦闘アニメ。真っ先にオフにする人も多いと聞きますが、これを見ないなんてもったいない！　当然ながら後半の技や魔法ほど演出が派手になっていきますので、ゲームに慣れてからも戦闘アニメのことを忘れないように。特に『4』では、従来のドット絵とは異なる滑らかなアニメーションで展開するので、迫力もシリーズ最高となっています。電撃文庫のキャラクターが登場するコラボもたくさんあるので、ぜひ一度は見てください。でも、そのたびにオンオフするのは面倒なのも事実なんですよね。今後は、見たことない演出だけオンにする機能なんてできると嬉しいですね。

オンライン要素はこれからもさらに発展する！

ゲームのシステム上、直接的なオンライン対戦はできないですが、ネットにつなぐことで、自分のキャラを他のプレイヤーのアイテム界や議会に出現させることができます。これらは自動で行われ、自分は基本的に報告を聞くだけ。ほかにも自分で作ったマップのアップロードや記録の登録・閲覧などが可能となっています。間接的ですが、こうしたやり方は今後の可能性を感じさせてくれます。特にカスタマイズマップの配信は、秘められた楽しさが眠っている気がしてならないのです。通信機能が付いたのは本作からなので、まだまだ手探りな印象ですが、本作で可能性の一端は示してくれました。次回作、あるいはダウンロードコンテンツで、この部分が発展・進化してくれることを期待します。（Go!!）

6月

オールゲームソフトカタログ

3つのVIEWで6月に発売されるゲームを網羅!

Interview Preview Review

Preview

DS

3DS

PSP

Wii

PS3

Xbox 360

PS2

Pickup Interview

Pickup Preview & Review

June

冒険ロマン

『ダンボール戦機』はゲームを原作に、放送中のアニメや月刊「コロコロコミック」での展開など、子供向けな印象が強い。だが大人でも楽しめる魅力を感じた本誌は、それを探るべく日野氏にインタビューを敢行。実は、大人ならより楽しめる作品なことが判明した。その嬉しい誤算の真実とは？



子供とお父さんが一緒に盛り上がれるコンテンツに

――『ダンボール戦機』の発想の原点はどういったものだったのでしょうか？

日野晃博氏（以下、日野） 『イナズマイレブン』や『レイトン教授』と同様に、「僕が小さい頃に好きだったものを、今の子供たちにも楽しませてあげたい」というコンセプトで作っています。例えば『イナズマイレブン』は、スポーツというジャンルにいろいろな楽しさが入っている漫画「キャプテン翼」を、新しい世代に向けて置き換えたらどんなふうになるかという思いで作りました。『ダンボール戦機』も、存在感のあるロボットで〝ごっこ遊び〟ができるアニメの「機動戦士ガンダム」「プラレス3四郎」や、おもちゃの「ミクロマン」の楽しさを現代の子供たちにも届けたいと思ったことがきっかけでした。

――「ターゲットを絞って制作や展開を行う」のがレベルファイブ作品の手法の1つですが、本作のターゲットはやはり子供たちになるのでしょうか？

日野 もちろんターゲットの中心は子供たちですが、僕のように昔、ロボットアニメやプラモデルが好きだった大人でも楽しめるコンテンツにしています。「親子がダンボール戦機で一緒に盛り上がれる」ことが、1つの目標なんです。だからストーリーにはとても気を遣っていますね。例えば子供向けのテレビアニメであれば、どんなストーリー展開でも「30分番組のなかで20分くらいになったら、敵が登場してバトルになる」というお約束があるわけです。どんなに強引でも、お祭りのようなバトルが入ることで子供番組としてはある程度成り立つ。でも大人の視聴者にとっては、その20分に到るまでの間に「なぜそこで戦わなければいけないか」が納得できるように語られないと楽しめないと思うんです。例えばプロレスで、試合前に2人の因縁とか苦労話などのバックストーリーを見てから試合を観たほうが楽しくなるのと同じですよね。『ダンボール戦機』のアニメもゲームも、そういった部分をどのように見せるかが重要なポイントで、大人でも「あれ、この先どうなるんだろう？」という気にさせるように作っています。『イナズマイレブン』のように熱血や青春だけを訴えるようなものではなく、世の中のひずみや黒い部分を見せるストーリーになっているんです。

――それを見て、子供とお父さんの間で「あれってどうなってるの？」という会話がなされるんですね。

日野 そういうコミュニケーションをとってもらえると嬉しいですね。すぐには理解しにくい部分も含めて親子で会話することで楽しんでほしいし、それにより子供たちがどのようにこの作品をとらえるかも興味深いです。

――『ダンボール戦機』のテーマを一言で表すと、どのような言葉になるのでしょうか？

日野 「夢」や「ロマン」ですね。大冒険する少年たちが高みに登っていくことによる成長や、今は手が届かないところでもいつか届くようになってやるという想いを描いていますから。

――ロボットや科学が描かれていることもあり、『イナ

ダンボール戦機（せんき）®

PSP	ダンボール戦機
2011年6月16日発売	¥5,980（税込）
ACT 育成 対戦	ジャンル：RPG（プラモクラフトRPG）
	メーカー：レベルファイブ
	備考：プレイ人数：1～4人　※プラモデル「AX-00」同梱

大人も楽しめるダンボール戦機の魅力

日野氏のインタビューで語られたように、今の子供たちだけでなく、かつて少年だった大人でも、男の子に戻って楽しめる魅力がたっぷり詰まった本作。その中の3つの魅力である「ストーリー」「LBX」「カスタマイズ&バトル」を紹介。1つでもワクワクしてくる要素があったら、大人でも迷わず遊んでみよう！

STORY

主人公＋LBXで立ち向かう敵は政治とテロ組織

あらゆる衝撃を吸収する強化ダンボールの登場により、子供たちが再びLBX（カスタマイズできる小型ロボット）で遊べるようになった西暦2050年。LBXで遊ぶことが大好きな少年・山野バンはある日、謎の女性から超高性能LBX「AX-00」を託される。特別な力を秘めた機体を手にしたバンは、やがて国の存亡をかけた巨大な陰謀という、あまりにもスケールが大きい戦いの渦に巻き込まれていくことになる。



▶LBXを使い、若き総理大臣・財前宗助の暗殺を企てる謎の組織。その真の目的とは？

LBX

世界を救うオモチャ

タイニーオービット社によって開発された、ホビー用小型ロボットの総称。金属と硬質樹脂でできた、ナノテクノロジーの結晶である。物語では、謎の組織により総理大臣の暗殺の手段に使われるほど、その性能は高い。


◀物語の鍵を握る、主人公機アキレス。その機体には重大な秘密が。



手の中のロボットで世界を救う新世代

Pickup Interview
Akihiro Hino

日野晃博氏

Profile

株式会社レベルファイブ　代表取締役社長／CEO。『レイトン教授』シリーズ、『イナズマイレブン』シリーズ、『二ノ国』などを手掛けたヒットメーカー。これらの作品と同様に、今作でもプロデュースと原案を手掛ける。

ズマイレブン』よりも現実離れをした世界ですよね。

日野　企画書には、子供番組における『24 -TWENTY FOUR-』のようなイメージの作品にすると書いてあります。ロボットものの王道的な展開に加えて意外性のある展開もたくさん入れて、息もつかせずに引っ張るという意味です。子供も大人も驚くような、いろいろな仕掛けを施しています。

――ロボットものの展開となりますと、主人公機の交替や合体などもあるのでしょうか？

日野　もしかしたらあるかもしれませんね（笑）。それは見てのお楽しみです。

同梱されたプラモデルでLBXが存在することを伝える

――ゲームソフトすべてにプラモデルを同梱することにしたのは、なぜなのでしょうか？

日野　僕自身もプラモデルは大好きでしたし、手の中に入るサイズのおもちゃの存在感や心地よさを感じていました。そのようなおもちゃがゲームやアニメなどで活躍している姿を見ると、自分の子供が活躍しているような気持ちになると思うんです。なので、同梱したプラモデルは「本当にそこにLBXが存在している」という感覚になってもらうための重要なアイテムになっています。

――主人公機であるLBX・アキレスのコンセプトは？

日野　「ガンダム」でもわかるように、主人公のメカは白いという暗黙の了解がありますよね（笑）。白くて、戦う象徴的なイメージというコンセプトで作られていくうちに、大きなトサカが付いてナイトのようなデザインになりました。アキレスという名前は仮でつけていたのですが、その名前にピッタリになってしまいましたね。

――名前の由来はギリシャ神話のアキレスですか？

日野　そうです。実は最初はガンダムやザクのような、これまで使われていないような名前をつけようとしていました。ですがLBXが何十体も登場することもあり、意味のある言葉にすれば、子供たちに親しみを持ってもらえるし、名前を覚えてもらえるという気がしてきたんです。なので、アキレスのほかにも、獲物を撃って捕らえるイメージから「ハンター」や、エジプト風な風貌からそのまま「エジプト」とつけたりしています。

いよいよ発売されるゲームそして、さらに広がっていく世界

――PSPというハードを選んだ理由は何でしょうか？

日野　『モンハン』などのおかげでPSPは大人だけでなく子供も遊んでいますし、さらに普及していくと思われるからです。またLBXの存在感を出したり、カスタマイズされた姿を3Dでカッコよく見せるには、ポリゴン数をたくさん表示できるスペックが必要でした。

――ゲームの方向性はどのようなものでしょうか？

日野　かなりやりごたえのあるRPGになっています。『イナズマイレブン』とはまた別の方向性で、1つの新しいRPGの形ができ上がったと思いますよ。ロボットものではありますが、バトルにはアクション要素があり、それでいて技はアクション中にコマンドを選んで出すというコマンドバトルの要素も入っていますから。

――ゲームよりもひと足先に始まったアニメやプラモデルなど、他のメディアでの反応はどうでしょうか？

日野　アキレスのプラモデルは現在までに約20万個出荷されましたし、売り切れとなった店も多かったですね。やはりアニメの影響は大きくて、例えばハンターが総理大臣暗殺をカッコよく阻止したシーンが放映された直後は、ハンターのプラモデルがたくさん売れました。発売元のバンダイさんによると、予想を上回るヒットになっているそうです。『イナズマイレブン』の関連アイテムは約1000アイテムあるのですが、同じように『ダンボール戦機』のグッズも少しずつ増えていって、より子供たちの身近にあるコンテンツになってほしいですね。

――将来的には、コンテンツ同士を融合させた新しい遊び方や新しい展開も考えていますか？

日野　プラモデルやカードゲームなど、いろいろなコンテンツとゲームとの連動を考えています。また例えば、宇崎悠介というタイニーオービット社の社長を主人公にした大人向けのストーリーを、大人向けの漫画雑誌で掲載するといった展開も構想していました。山野バンが主人公のアニメ版と、宇崎悠介が主人公の漫画版という2つのストーリーから、1つのテロ問題を描いてみたいですね。

――最後に、読者に向けてメッセージをお願いします。

日野　ゲームとアニメのストーリーは連動しているので、ゲームをプレイしながらアニメを見てもらうと、より深い世界観がわかってもらえると思います。また同梱のプラモデルとの親和性も高い作品なので、ぜひ作って一緒に遊んでみてください。これからもバスタオルや弁当箱など（笑）、いろいろなコンテンツに広がっていくと思いますので、そういうものにも触れて『ダンボール戦機』という世界観自体を楽しんでもらいたいなと思います。

世界観を広げるダンボール戦機の全方位展開

アニメ

ゲームに先駆けてスタートされた。ストーリー展開はゲームにそっているが、アニメでしか描かれていない部分もある。テレビ東京系6局ネットで放送中。



プラモデル

アキレス（写真）をはじめ、主要LBXを1/1でプラモ化。接着剤なしで作れる機体は可動部も多く、LBX同士でパーツを組み換えられる。なお本作には、単独販売の予定がないAX-00が同梱されている。



カードゲーム

LBXバトルをカードゲーム化。カードは専用の自販機やお菓子でも入手できるなど、コレクション要素も充実している。

CUSTOMIZE & BATTLE

自分だけの最強最高の1体を作ろう！

本作のジャンルである「プラモクラフトRPG」の名のとおり、ゲームシステムの核となっているのは、カスタムしたLBXを組み上げて、ライバルや敵とバトルすること。カスタマイズすれば性能はもちろん、見た目もパーツごとに変化。頭や腕などの外装のほかにCPUやモーターなどの内部パーツも登場し、その数は2500種以上にものぼる。そしてカスタマイズしたLBXで挑むバトルでは、ジャンプ・攻撃・ガードなどの基本アクションに加え、約100種の必殺ファンクションが鍵となる。武器を使い込むことで覚えられる必殺ファンクションも、カスタムが可能。どの技をセットし、どのタイミングで繰り出すかが勝負の行方を左右する。



◀必殺ファンクション、武器の持ち替え、機体重量などの要素がバトルを左右。



▶パーツを入手できるクエストやガシャポンは、DL配信で順次追加予定。

発売直前！ ディレクター岡村佳人氏が語るアーランドシリーズ最終章の魅力

ファン注目の『メルルのアトリエ』が発売間近！　ディレクター・岡村氏へのインタビューをもとに、シリーズの集大成ともいうべき本作の魅力に迫ってみよう。

Pickup Interview
Yoshito Okamura

『メルルのアトリエ』ディレクター 岡村佳人氏



岡村佳人氏Profile
『アーランドの錬金術士』シリーズほか、多数のガスト作品に携わる。手元に輝くペーパーウェイトは、プレミアムボックスに同梱。非常に高価なクリスタルで制作するという案もあったようだ。

あらゆるユーザーの期待にこたえるシリーズの集大成！

——制作を終えての手ごたえはいかがですか？

岡村佳人氏（以下、岡本）　ようやくやりとげたという感じでいっぱいです。3月6日に行われた電撃感謝祭でのサプライズ的な発表から今までのユーザーの反応を見ていても、手ごたえはかなり感じています。シリーズ作品というのは、回を重ねるごとに評価や印象が厳しくなるところがありますが、幸いにもアーランドシリーズに関しては評判や反響も大きくなり、本作も想像以上の反響で嬉しい限りです。今回もできる限りのことはしましたが、ユーザーの期待にこたえなければいけないという気持ちも強く、どのような評価をいただけるか、不安と期待が半々という感じですね。

——プロジェクトのスタートはいつ頃ですか？

岡村　『トトリ』の開発が終わった昨年の6月頃からスタートして、本格的に開発が動き出したのは秋頃ですね。PS3の参入第一弾となった『ロロナ』と比べれば十分な下地もできていましたし、直前に別タイトルの開発が入ってスケジュール的に厳しかった『トトリ』よりも、かなりスムーズに進みました。しかも今回はプログラマーが増員されたことで、HDR（画像表現技法の一種）であるとか、草木のアニメーションといった細かい部分にも、かなり力を入れることができました。これは実際にゲームをプレイすると、実感していただけると思います。

——技術的に苦労した点はどこですか？

岡村　CGモデルのクオリティを上げるために容量に依存している部分もあるのですが、メモリのほうが若干厳しかったというくらいで、開発自体は大きな障害もなく、非常にスムーズだったと思います。

——アーランドシリーズは、当初から3部作構想だったのでしょうか？

岡村　当初はPS3も現在ほど普及していなかったし、どちらかといえば失敗を恐れずに原点回帰を目指した『アトリエ』を作るという意識でスタートしました。『ロロナ』の反響や評価を受け、改善すべき点を作り直して完成したのが『トトリ』ですが、そのときも、まさか3部作になるとは思っていませんでした。

——『トトリ』の後半で登場した、新たな錬金術士を思わせるキャラクターの活躍はあるのでしょうか？



3大ヒロインが競演するファン待望の完結編!!

Atelier Meruru
アーランドの錬金術士3
メルルのアトリエ

PS3	メルルのアトリエ ~アーランドの錬金術士3~	
2011年6月23日発売予定	通常版:¥7,140(税込)、プレミアムボックス:¥10,290(税込)	
冒険	ジャンル	RPG（新約錬金術RPG）
育成	メーカー	ガスト
	備考	プレイ人数：1人用

最新作の主人公はお姫様!? 錬金術で自国を盛り立てる！

1997年に発売された『マリーのアトリエ』から続く『アトリエ』シリーズ共通の魅力は、やり込み要素となるアイテム調合や、個性的なキャラクター&イベントなど。今作では、お姫様である主人公・メルルが錬金術士となって大活躍する。自国を盛り上げようと奮闘する彼女の未来は、いったいどうなるのか？　小国を舞台に繰り広げられる、驚きと発見に満ちた開拓の物語に注目だ。



◀材料を組み合わせて新たなアイテムを生み出す「調合」も、より奥深く進化した。



▶戦闘シーンでは、誰を護衛に連れて行くかにより、さまざまな戦術が楽しめる。

POINT 1 前2作でおなじみのキャラが続々登場!!

アールズ王国には、前作の主人公・トトリをはじめ、ジーノやミミなどかつての仲間や、名物武器屋のハゲル、冒険者ギルドのフィリー、そしてホムンクルスのホムなども登場。ホムは1作目では男女どちらか一体しか選べなかったが、本作ではそれぞれ別キャラクターとして触れ合うことができるようになった。



▲トトリの親友で、ツンデレ女子でもあるミミも駆けつける。



▲ホムくん&ホムちゃんは、何かと頼れるお手伝いさん。

岡村　そのピアニャに関しては、トトリの交流エピソードの1つとして描いていたものです。なので、物語の舞台を移すという意味でも本作では登場しません。ですが、ピアニャのエピソードもいつか描いてみたいですね。

――本作の難易度は、どうなっているのでしょうか？

岡村　『トトリ』の冒険者免許と帆船作成が大変だったという意見もユーザーからいただいたので、基本方針として初心者でも最後まで遊べるような作りを目指しました。よほど無茶な遊び方をしない限り、不本意なエンディングになったり、途中で終わったりすることはないはずです。ただ難易度を下げたというより、目的が明示化された「開拓」という新システムと、王国の発展という物語の相性のよさによるものですね。

――「開拓」の具体的な効果は、どのようなものでしょうか？

岡村　一例として、開拓を進めることで新たなアイテムを採取できるようになったり、アイテムの品質や特性のレベルが上がったりしていきます。途中で別の開発に着手することもできますが、同じ場所で限界まで開拓を進めると、後半でないと入手できないようなアイテムを採取できるようになるなど、プレイヤーの行いに対して、何かしらプラスの形で還元される構造になっています。また、王国の発展に貢献することで得られるポイントを使うと、施設建設ができるようになります。市場を建てると売り物の値段が下がったり、新しい売り物がお店に並んだりして効率化できます。これらの施設を建設する順番でもゲームの進め方が変わるので、やり込み派には悩んでもらえるポイントですね。さらに開拓を進めていくと、フィールドの見た目もさまざまに変化するので、その辺りも注目してもらえると嬉しいです。

――隠しボスのような、やり込み要素はありますか？

岡村　『トトリ』では開発の最後のほうに入れた追加要素だったのですが、今作ではその辺りも最初から考慮しています。特に『ロロナ』でやや練り込み不足だった「特性の合成」というシステムを刷新して追加したことで、かなりアイテムを作り込める構造になっています。この作り込んだアイテムを活用できる場所としての隠し要素も、さまざまなところに用意しました。

開発者から見た3大ヒロインの魅力と注目ポイントとは？

――開発者から見たメルルの魅力はどこでしょうか？

岡村　自由奔放なロロナや大人しくて健気なトトリに対して、3人目はヒロインらしいヒロインにしました。猪突猛進で元気いっぱいなところは、お姫様とは思えない感じなのですが、そのうち自分の国をよくしていこうという考えに目覚めて、いろいろな人のために努力していきます。そんな正当派の主人公らしさが魅力だと思います。ちなみに、一部のユーザーさんの間で「岸田メル」さんと「メルル」というネーミングの関連性がささやかれているようですが、これに関しては近日中に公式ブログで公開しますので、気になる方はぜひ、そちらもチェックしてみてください。

――先生という立場で登場するトトリはどうですか？

岡村　非常に大人っぽくなったというか、ユーザーさんによく言われる「トトリちゃんマジ天使」という感じのキャラクターになっています。素直すぎて他人を傷つけるようなこともサラッと言ってしまうところは影を潜め、とても先生らしい先生です。じっくりと観察してもらえば、毒のある部分もいくつか見つけられるかもしれませんが（笑）。

――突っ込みどころ満載のロロナはどうですか？

岡村　小さくなって完全に変わったというか、まるで別のキャラクターになっているロロナですが、これまでの経験を垣間見ることのできるエピソードが多々あります。パイ好きなところや、調合に関して天才的なところなどもそうですね。そういった過去をうかがえるエピソードのほかにも、新しいキャラクターたちと巻き起こす騒動もありますので、本作が初プレイというユーザーにもロロナの魅力を感じていただけるのではないでしょうか。

――序盤からパーティメンバーとして登場するメイドのケイナは、どのようなところが魅力でしょうか？

岡村　まず、アーランドシリーズでは必ず「幼なじみキャラ」というのが登場するんですが、『ロロナ』のときは非常にわかりやすいツンデレキャラのクーデリア。『トトリ』のときは突っ走っていく男の子キャラのジーノで、トトリとのかけ合いが見どころでした。今回登場する幼なじみのケイナは、メルルのお世話係として影から支えてくれるのですが、親友でもあり、お母さんっぽいところもある。そんな2人の、すごくほんわかとした関係が魅力になっています。

――もう1人の初期メンバーである衛兵のライアスは、どのようなところが魅力でしょうか？

岡村　有能な執事である兄・ルーフェスのことが好きなのですが、一方ではコンプレックスを抱いています。基本的に不幸なイケメンキャラなのに、人間くさいところがあるのが個人的にお気に入りです。メルルと一緒に冒険を進めていくと、彼の抱えている悩みに1つの結論を出すというエピソードも見られますので、ぜひ彼の成長も見守ってあげてください。

――アーランドシリーズは、これで終了となってしまうですか？

岡村　あくまでひと段落という形です。開発スタッフとは、『ロロナ』を現在のクオリティで作り直せたらいいよね、などと冗談交じりに話すこともあります。また、どのような形になるかはわかりませんが、ユーザーの期待にこたえるのも使命だと思っていますので、みなさんの要望があれば、前作のDLCのようにできる限りのことはしたいと思っています。ちなみに、ゲーム本編では実現しなかったのですが、バストアップキャラをアニメーションさせるというアイデアもありました。この辺りに関しては、本作に関連する展開で見られると思いますので、発売までの怒濤の展開に注目してください。

――最後に、『メルルのアトリエ』発売を心待ちにしているファンに一言メッセージをお願いします。

岡村　本作はガストとしてもできる限りのことをやり尽くした、『アトリエ』シリーズの集大成になっています。シリーズを遊んだことがない方にもより深く世界観を知っていただけるよう、本編とは別にプロローグも入れました。過去のエピソードにも想いを馳せながら、ぜひ、メルルたちの活躍を楽しんでください。



主人公
メルル CV:明坂聡美
（メルルリンス・レーデ・アールズ）

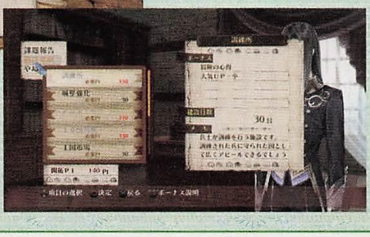
アールズ王国のお姫様で、錬金術士・トトリの押しかけ弟子。明るく前向きな性格で、考えるよりも先に体が動いてしまう行動派。アーランド共和国への合併を前に、自国を盛り立てようと開拓事業に乗り出す。

POINT 注目の新システム「開拓」とは？

メルルが集めた国民の声は、王国の課題となる。錬金術を使って課題を解決することで人々の暮らしが上向いたり、枯れた大地が豊かな農地となって人口が増加したりする。課題クリアの報酬を使って市場やアカデミーなどを建てれば、見た目の変化だけでなく、開拓作業に有利なボーナス効果が得られることもある。



◀開拓すると、お店なども建設できる。新しいアイテムなどを得ることができ、さらなる開拓や冒険の手助けとなる。



▶メルルが持ち込んだ国民の陳情を受けて、有能な執事のルーフェスが最良の解決策を示してくれる。これが開拓の課題となり、王国の発展へとつながる。

プレイリポート 「調合」と「開拓」の相性のよさに驚き！

最初は“王国の開拓”というスケールが大きすぎてのめり込みにくいのではと不安になったが、プレイ開始から数分後にはすっかり魅了されていた。物語のテンポは心地よく、前作で好評を博したキャラクターごとのイベントも多め。目玉となる開拓は、課題クリアの達成感と施設建設によって「王国を発展させた」という手ごたえを強く実感させてくれる。材料の採取も、序盤は粗悪品しか採れなかったのだが、開拓を進めることで品質がアップ。新たな材料も、登場したらすぐにアトリエにこもって調合に没頭したくなるなど、調合と開拓という要素の相性のよさに改めて驚かされた。　（ライターM）

ゾンビの脅威に4人の男たちが立ち向かう!

セガ

龍が如く OF THE END

PS3	
2011年6月9日発売	
¥7,980(税込)	
ACT 育成	ジャンル A・AVG
	メーカー セガ
	備考 プレイ人数：1人用

Preview

神室町の守護者 桐生一馬ケジメの戦い

巨大歓楽街「神室町」を舞台に、極道の生き様と、裏社会の闇を描いたA・AVG『龍が如く』。ドラマ性の高さと遊び要素の豊富さで多くのファンを生み、『4』までのナンバリング作品のほか、江戸時代を舞台にした『見参!』なども登場した。そんな本シリーズだが、〝OF THE END〟の文字が示すとおり、今作が最終章となるのだろうか?

今作は、従来のシリーズとは様相が一変。まずバトル部分では、敵が極道やチンピラからゾンビに変更。戦闘方法も拳がメインの格闘スタイルから、銃器をメインとした「ガンショットバトル」に変更された。そしてアドベンチャー部分は、従来の探索からエンカウントでバトルへ移行したものと異なり、壁によってバトルエリアとアドベンチャーエリアに区分されている。しかし、どちらにも『龍が如く』らしさは残っており、シリーズファンも違和感なくプレイできる。もちろんシリーズの魅力である「プレイスポット」も充実。



▲主人公の４人はそれぞれ得意な武器が異なる。前作の主役の１人、秋山駿の武器は二丁拳銃。隙のない広範囲攻撃が可能。

ストーリー／キャラクター

ゾンビが登場するがシリーズの魅力は健在

街を取り巻くゾンビの群れ。それをライフルやガトリングアームで応戦する歴代キャラクター。一見すると、パラレルワールドやスピンオフ作品に見えるが、まぎれもなく『龍が如く』である。そんな本作の物語は2011年の神室町から始まる。平和を取り戻し、穏やかな時間が流れていた神室町。しかし、突如出現したゾンビにより、街は非常事態に陥る。そして、爆発的な感染力で街のゾンビ化は一気に拡大、自衛隊の手による巨大な壁で、街の一部が隔離されてしまう……。江戸時代を舞台とした『見参!』以上に異色のストーリーにド肝を抜かれるが、隔離された街で展開される男たちの熱いドラマは、間違いなく『龍が如く』そのものだ。

なお、本編は４部構成になっており、主人公がそれぞれ変わっていく。『4』の主人公の1人で神室町で金融業を営む「秋山駿」。関東一円を束ねる極道の組織、東城会直系真島組組長の「真島吾朗」。かつて近江連合を率いて東城会と抗争を起こし、その後行方知れずとなっていた〝関西の龍〟こと「郷田龍司」。そして、シリーズをとおして主人公として存在する、神室町の生きる伝説〝堂島の龍〟こと「桐生一馬」の４人が主人公だ。彼らはそれぞれの想い、それぞれの視点からゾンビに立ち向かっていくことになる。

また、有名俳優たちがキャラクターを演じるのも『龍が如く』の魅力の1つといえる。今回も的場浩司さん、杉本哲太さん、栗山千明さんといった、豪華俳優陣の出演が実現。彼らによるTVや映画さながらの名演技で、物語は否応なしに盛り上がる。さらに、今作では一緒に戦ってくれる相棒が追加されているのも特徴。新キャラクターはもちろん、過去シリーズのサブキャラクターが、プレイヤーの背中を守る頼もしい仲間として登場するので、ファンなら思わずニヤリとしてしまうこと間違いなし。まさに〝OF THE END〟にふさわしい、豪華な内容となっている。



▲街にゾンビが出現しようとも、お店は開店中！　今作でもキャバクラや賭場といった、プレイスポットが充実している。

システム

絶妙な操作性を実現したガンショットバトルに注目

多くのシステムが一新された本作だが、注目はやはりバトルシステム。今までのシリーズでも、装備品として銃を使用できたが、あくまで拳による格闘がメインだった。そんな従来の戦闘とは一変し、本作では銃による戦闘がメインとなる「ガンショットバトルシステム」を採用。一見するとFPSやTPSのような印象を受けるが、基本は敵のいる方向へ向かって射撃ボタンを押すだけ、というシンプルな操作性を実現。ターゲットをある程度自動的に補正してくれるので、「ゾンビの群れを突破するため移動しながら射撃する」なんてことも簡単かつ爽快にできる。もちろん、照準を定めて頭部や急所を狙い撃ちする、といった精密射撃もできるので、コアなSTGファンにもやりごたえのある内容となっている。また、従来のヒートアクションにかわり、攻撃によって溜まったゲージを消費して、ド派手で高威力な攻撃ができるヒートスナイプが採用されるなど、類似したシステムも多い。『龍が如く』を遊んだ人なら、違和感なくプレイできる。また、武器は拳銃やショットガン、スナイパーライフルなど種類が豊富で、それぞれ改造可能。改造には敵から入手できる素材や街で売っているアイテムなどが必要となる。さらに敵を倒した数や、ヘッドショットの数などが記録され、その成績によって報酬がもらえるなど、バトルのやり込み要素が充実している。

Review

システム

バトルエリアと探索エリアが区別化されたことにより、エンカウントバトルではなくなったのが大きな変更点。ストーリーが進むごとに感染エリア（バトルエリア）が広がり、一部買い物や夜の遊びスポットにいくために感染エリアを経由しないといけないのが少し面倒に感じてしまうことも。強化・育成は項目が豊富で、初回プレイではすべてカバーできないほどだ。また、キャラクターの成長が別のキャラクターにも引き継がれ、より計画的な成長ができる点は○。

バトル

ガンショットバトルは爽快感抜群！複雑な操作を必要としないので、TPSの経験がない人にもオススメだ。武器の種類が豊富で、敵や状況によって向き不向きが生まれるため、戦闘を盛り上げるためのスパイスにもなっている。ただ、拳銃の弾数は無限となっていて、この手のゲームによくある、絶望的なピンチによる緊迫感は薄い。

ストーリー／キャラクター

従来のシリーズからは想像もつかない「ゾンビ」という要素。しかし、意外と『龍が如く』の世界になじんでいるのには驚き。また、これまでのシリーズ以上に、過去作に出たキャラクターも多く登場する。特に敵として幾度となく登場した真島吾朗が主人公の1人として使用可能になったのは、シリーズのファンにはたまらなく嬉しい。

(ライター　エマヌエル)

項目	点数
システム	80
バトル	85
ストーリー／キャラクター	85
やり込み要素	85

システム 80　バトルに大胆な変化はあったが、基本システムは従来通りで、目新しさは少ない。

バトル 85　『龍が如く』らしさを損なわず、STGが苦手な人でも楽しめる設計は嬉しい。

ストーリー／キャラクター 85　非現実的なゾンビは出てくるが、ドラマ性の高さは従来シリーズどおり。

やり込み要素 85　サブストーリーやプレイスポットなど、豊富なやり込み要素はさすがといったところ。

レビューの点数の基準

- **100点** 文句の付けどころがない
- **90点以上** ほかの作品と比べてもかなり優れている
- **80点以上** 平均よりも優れている
- **70点以上** 要素としては平均的
- **60点以上** やや改善すべき点が見られる
- **50点以上** 大きく改善すべき点がある

成熟を重ねる2D格闘がさらに遊びやすく進化！

カプコン

スーパーストリートファイターIV アーケードエディション

PS3	Xbox 360
2011年6月30日発売(ダウンロード版6月7日配信)	
パッケージ版：¥3,990(税込) ダウンロード版(※)：PS3：¥1,500(税込)、Xbox 360：1200マイクロソフトポイント	

ACT 対戦	ジャンル	FTG
	メーカー	カプコン
	備考	プレイ人数：1～2人／オンライン対応

Preview

アーケードに勝るとも劣らない熱い戦いがもうすぐ始まる！

アーケードで絶賛稼働中の対戦格闘ゲーム『スーパーストリートファイターIV アーケードエディション(スパIVAE)』が、PS3とXbox360に登場。前作『スパIV』から新たにキャラクターが4名追加され、総勢39名の格闘家たちが死闘を繰り広げる。もちろん、AC版で調整された対戦バランスはそのまま引き継がれており、AC版同様の駆け引きが楽しめる。また、家庭用版の醍醐味であるオンラインモードは、エンドレスバトルでのロビー名の設定やリプレイ機能の充実など、前作よりもさらに快適さを重視したシステムを多数搭載。本作を持っていないユーザーともオリジナル準拠の対戦バランスとキャラクターで対戦が楽しめるのはうれしい。

なお、ダウンロード版も用意されており(PS3版¥1500(税込)、Xbox 360版1200マイクロソフトポイント)、前作を持っていれば格安かつパッケージ版より一足先にプレイできる。

システム SYSTEM

オンラインモードが強化されてより快適に

全国のプレイヤーと対戦したり、リプレイ動画を共有したりできるオンラインモードがパワーアップ！　オンライン対戦については、最大8人のプレイヤーと勝ち抜き戦を行う「エンドレスバトル」が大幅にリニューアル。ロビー名を設定できるようになったため、近いランクのプレイヤーと対戦がしやすくなったほか、苦手なキャラを募集して弱点を克服できるなど、対戦環境を任意に選べるようになった。そのほか、マッチ開始時間が設定可能になり、少ない待ち時間でサクサク対戦できるように改善された。また、上達に欠かせないリプレイチャンネルの検索機能もさらに充実。なかでもリプレイフォロワー機能は、気に入ったプレイヤーをフォローすれば、そのプレイヤーの最新リプレイ動画が自動的に通知されるというもの。最大5人のプレイヤーをフォローできるので、じっくりと動画を研究して参考にしよう。エリートチャンネルでは、PP3000以上のキャラ別上位ランカーの対戦リプレイを閲覧できる。マイチャンネルアドバンスは、所持しているリプレイ動画を最大50件まで一気に配信したり、リプレイ動画を検索して収集したりできる。これらの機能を活用しつつ、オンライン対戦やトレーニングモードで腕を磨けば、さらなる実力アップは間違いなし！

キャラクター CHARACTER

個性的な4名の挑戦者が新天地に名乗りを上げる

AC版で追加された『ストIII』シリーズの「ユン」「ヤン」、そして「殺意の波動に目覚めたリュウ」と「狂オシキ鬼」の計4名が新規参戦！　ここでは、それぞれの特徴や一部の必殺技を紹介しよう。

ユンは、中国出身の八極拳をベースにした格闘家。空中で急降下できる雷撃蹴を攻めの起点に、怒涛のラッシュで相手の守りを切り崩すスタイルが非常に強力。しかし、その後のコンボは正確な目押しが必要となるほか、相手の攻めに対する切り返しも難しいため、上級者向けといえる。

同じ出身地であるヤンも八極拳の使い手。ユンと双子の兄弟であるせいかタイプも似ており、雷撃蹴を中心にした攻めでアグレッシブに立ち回れる。ユンより火力は劣るものの防御面に優れており、地上戦も得意といったところが主な違いだ。

続いて、殺意の波動に目覚めたリュウ。このキャラは、修羅の道を歩み、豪鬼に近しい存在となったリュウの姿。飛び道具の波動拳や移動技の阿修羅閃空を持ち、特徴を一言でいえばリュウと豪鬼が合わさった感じ。各種技の性能自体は凶悪になっており、なかでも特有の必殺技である竜爪脚をコンボにうまく絡められれば、ゲージを使わずとも大ダメージが見込める。ウルトラコンボも威力が高く、ワンチャンスから試合をひっくり返せる可能性を秘めている。

最後の狂オシキ鬼は、殺意の波動にさらされ続けて人外の存在へと変貌した豪鬼の姿。名前のとおり、鋭い2本の牙や額から生えかかっている角など、その姿は鬼そのもの。突進しながら繰り出す羅漢断塔刃で正面と背後のガードを揺さぶったり、残空波動掌でジャンプの軌道を変えたりできる。そのほか、スーパーコンボの瞬獄殺が空中でも出せるなど、相手の虚をつく戦法を得意としたトリッキーなキャラだ。

以上の4名が新たに加わったわけだが、いずれも攻撃面に長けている反面、体力が少なめといった特徴を持っている。彼らが既存のキャラクターを交え、『スパIV AE』という新たな舞台でどのような死闘を繰り広げていくかが見ものだ。



▲ユン、ヤンのスーパーコンボは、発動後の一定時間、技性能が変化。必殺技を連続で出せるため、多段ヒットコンボが狙える。



▲殺意の波動に目覚めたリュウのウルトラコンボが炸裂！　禍々しいオーラをまとった拳で相手の顔面もろとも地面に叩きつける。

Review

よくも悪くも前作からの正統進化となる『スパIVAE』

メニューのレスポンスなどについては前作のままで快適です。ただ、細かい部分以外はほぼ前作と同じなので、新鮮さはあまり感じられません。とはいえ、本作の魅力はやはり対戦！　というわけで、ひとまず新キャラクターをひととおり練習してみましたが、そのなかでは自由度の高い攻めができそうな狂オシキ鬼が好印象でしたね。空中や地上を縦横無尽に移動できるところなんかがもろに好みです。なんとなく闘い方のビジョンが浮かんだところで、最近アーケードデビューした担当編集さんといざ勝負！　斬空波動掌で対空技をスカしたり、羅漢断塔刃で起き上がりを攻めたりして試合のペースを握れれば強いですね。その後は、お互いがいろんなキャラを使ってひたすら対戦しまくったのですが、E・本田の震・大蛇砕きのコマンドが変更されて出しやすくなっていたり、キャミィのキャノンストライクがEX必殺技でしか低空で出せなくなっていたりと、各キャラに細かい調整がされています。これによって、闘い方はもちろん、キャラ同士の相性も大きく変わると予想されるので、新たな戦術や対策を練る楽しみが増えそうです。前作をプレイしていた方も、これまでとは違った新鮮な対戦が楽しめるのではないでしょうか。また、新規ユーザーさんでも、同じぐらいの実力のプレイヤー同士で対戦がしやすくなったエンドレスバトル、上級者のプレイが手軽に閲覧できるリプレイチャンネルなど、快適な機能がたくさん備わったことで、長く楽しめると思います。(ライター／ゴロー)

項目	点数
システム	80
キャラクター	80
オンライン	90
バトルバランス	80

システム 80
システムそのものは前作同様。チャレンジモードが新キャラに対応していないのは残念。

キャラクター 80
『ストIV』&『スパIV』で追加されたキャラクターたちに比べると派手さには欠ける。

オンライン 90
オンラインモードに関して、快適だった前作をさらにしのぐ機能の充実ぶり。

バトルバランス 80
アーケード準拠なので、キャラの組み合わせによっては立ち回りが厳しくなる場合も。

※：ダウンロード版のプレイには『スーパーストリートファイターIV』のディスクが必要。

2つの名作の「今」と「昔」が融合

バンダイナムコゲームス

パックマン&ギャラガ ディメンションズ

3DS	
2011年6月23日発売	
¥5,040(税込)	
ジャンル	ACT&STG
メーカー	バンダイナムコゲームス
備考	プレイ人数：1人用

ACT

Preview

6つのタイトルでハイスコアを叩き出せ

『パックマン』と『ギャラガ』は、どちらも1980年代にナムコから発表された名作アーケードゲーム。2010年に発売30周年をむかえた『パックマン』と、2011年に同じく30周年をむかえる『ギャラガ』を記念して発表されたのが本作だ。それぞれのシリーズ最新作として収録されている『パックマン ティルト』および『ギャラガ 3D インパクト』は、本体の傾きや振動を感知するジャイロセンサーをフル活用したニンテンドー3DSならではのシステムが特徴だ。加えて、過去作品から『ギャラガ レギオンズ』と『パックマン チャンピオンシップエディション』が収録されており、オリジナルの『パックマン』と『ギャラガ』を合わせた全6タイトルを、この1本で楽しめる。またインターネットに接続して、すべてのタイトルのハイスコアをランキング形式で登録・閲覧することが可能。全国のプレイヤーとスコアを競い合う楽しみも用意されている。

パックマン PACMAN

食べて進むシンプルで爽快なおもしろさ

『パックマン』は、黄色くて丸い生物パックマンを操作し、モンスターを避けつつ迷路に配置されたすべてのエサを食べることが目的となる、おなじみのタイトル。迷宮内に数個置かれているパワーエサをどのタイミングで食べるかの駆け引きが熱い。『パックマン チャンピオンシップエディション』も基本ルールは同じだが、左右に分割された迷路を交互にクリアしていく、よりスコア重視のシステムとなっている。どちらのタイトルにも複数のミッションが用意されており、「一定時間以上ミスをしない」「連続でモンスターを食べ続ける」などのミッションをクリアするとクリア済みのアイコンが表示される。

『パックマン ティルト』は、パックマンを操作してステージを進む横スクロールアクション。本体を傾けてリフトやブランコなどの仕掛けを作動させ、道を切り開いていく。パックマンは歩いたりジャンプしたりできるほか、ボールとなって転がることも可能。パックマンをピンボールのようにレバーではじいたり、バネで飛ばしたりしながらステージを駆け抜けていく。パワークッキーを食べるとモンスターを倒せるようになるなど、パックマンらしさも健在。



▲カラフルなステージを、跳ねたり転がったりしながら進んでいく。エサやフルーツを取るとボーナスポイント。



▲一見すると壁のように見える場所でも、3DS本体を傾けてみると坂のようになって進めたりと、ヒラメキも重要。

ギャラガ GALAGA

3種のシューティングを遊びつくそう!

『ギャラガ』は自機を左右に操作し、画面外から隊列を組んで飛来してくる敵機（ギャラガ）を撃ち落としていくSTG。

『ギャラガ レギオンズ』は、オリジナルとはシステムが大きく異なり、自機と自由に設置可能な2機のサブウェポンを使って、画面を埋め尽くすほどの大群で押し寄せる敵を撃破していく。事前に表示される予測ルートに合わせて敵機が飛来し、すべてを撃破できたらまた次の予測ルートが表示されるというシステムで展開が早い。また、どのようにサブウェポンを配置するかが重要になる戦略性の高いゲームだ。

『ギャラガ 3D インパクト』は、本体を上下左右に動かしながら敵機を探し、自機視点でステージを進んで行く。敵機は『ギャラガ』と同様に隊列を組んで飛来し、ミサイルなどの攻撃をしかけてくるが、攻撃を撃ち落とすことで回避が可能だ。なお本作はオリジナル版のような残機制ではなくダメージ制を採用し、回復アイテムも存在。そのほか敵の捕獲や、アイテムの入手で新たな武器が使えるようになる成長システムを搭載し、ミサイルやバリアを駆使しながらステージクリアを目指す。また、武器にはそれぞれ弾数制限があり、使い切ってしまうとチャージするまでその武器を使うことができない。どの場面でどの武器を使うかという戦略性もあり、それがゲームとしての深みを生み出している。



▲画面に表示された矢印の方向に敵機がいるので、その方向に本体を動かして敵機を発見して撃墜していく。

Review

3DSを実際に動かして操る爽快感がたまらない

本体を動かして遊ぶACTなので立体視がどうなるか不安でしたが、ある程度激しく動かしても画面がぶれることもなく、ちゃんと立体に見えました。『パックマン ティルト』は遊園地のようなステージが楽しく仕掛けも豊富。次にどんなステージが出てくるのか楽しみに思いながらプレイを進められましたが、同じような雰囲気のステージが多かったのは残念。本体を傾けてパックマンを転がすという操作は、慣れるまでに少し時間がかかりましたが、慣れるとスピーディに進むことができ、非常に爽快。クリアタイムや倒した敵の数でステージごとの評価が決まり、それによって新たにオープンするステージもあるので、同じステージを繰り返し遊ぶ楽しみもあります。

『ギャラガ 3D インパクト』は、従来の『ギャラガ』とはまったく違うシステムながら、飛んでくる敵の軌道がまさに『ギャラガ』という感じ。本体を動かしながら敵機をターゲットし、撃ち落としていくシステムは、臨場感もあって楽しめました。特に武器の成長システムがおもしろい! 敵機を捕獲するほど武器のレベルが上がって行くのは、ただ撃墜しながら進めていくよりもおもしろみがありました。使用できる武器の種類もミサイルやバリアなど多岐にわたり、避けながら撃つ以外の行動ができるのは、飽きっぽい私にはありがたかったです。ただ本体を上下左右に動かす必要があるので、移動中の電車などでプレイしにくいのは残念。スライドパットである程度のフォローもできますが、完全に切り替えられる機能が欲しかった。（ライター／N）

項目	点数	コメント
システム	85	懐かしさと新しさを同時に楽しむことができ、誰でも気軽に遊べるのが魅力的。
グラフィック	80	本体を激しく動かしても3D画像がブレにくいので、ストレスなくプレイできる。
ストーリー／キャラクター	70	収録されているパックマンの3Dアニメーションが好きになれれば、魅力的といえるだろう。
サウンド	75	あっさりとした効果音やBGMはゲームのシンプルさと合っており、懐かしさが感じられる。

男女2人のコンビでダンジョンを探索！

ベセスダ・ソフトワークス

Hunted: The Demon's Forge

PS3 / Xbox 360
2011年6月23日発売
¥7,980(税込)

ACT 冒険 協力

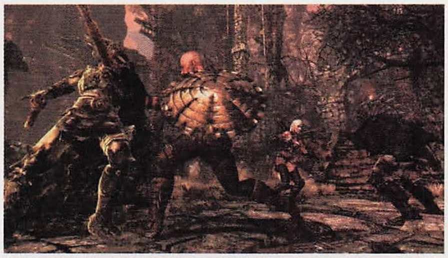
ジャンル	ACT
メーカー	ベセスダ・ソフトワークス
備考	プレイ人数：1~2人/オンライン対応

Preview

幻想的な世界を2人で協力して旅するTPS

ダークな雰囲気のファンタジー世界を舞台に、男性の戦士キャドックと、エルフの女性エラーラの2人が、コンビを組んで冒険の旅を行うTPS視点のアクションゲーム。オンラインや画面分割による2人協力プレイが可能で、シングルプレイではプレイヤーが操作しないほうのキャラクターを、AIが操作する。

男性のキャドックは剣などの近接武器が得意で、エラーラは弓による遠距離攻撃が得意なため、役割を分担してお互いにカバーし合いながら、次々と襲いかかってくる敵と戦っていく。冒険するマップは地下のダンジョンだけでなく、森や沼地など変化に富んでおり、マップ上に仕掛けられた謎を解いて隠されたアイテムを探すといった探索の楽しみも。なお、プレイ中に入手したクリスタルを使うと、魔力で敵を攻撃する「魔法」や、武器で魔法攻撃を行う「スキル」を習得できる。習得した魔法やスキルを段階的に強化することも可能だ。



▲屈強な戦士のキャドック（左）と、エルフの女性エラーラ（右）の2人が、力を合わせてモンスターたちに立ち向かう！

キャラクター&バトル

剣と弓、2種類の武器を使い分けて敵と戦え！

キャドックとエラーラの2人が常に行動をともにしている本作では、シングルプレイでも協力プレイでも、1人のプレイヤーはそのどちらか一方のみを操作することになる。プレイ中には、マップ上の各所に用意されたオベリスクを操作することで、使用するキャラクターを交代できる。

エラーラはズームで敵を狙ったり、速射で連続攻撃したりと、使用可能な弓の種類がキャドックよりも多い。一方のキャドックは、敵に攻撃を命中させたり、敵の攻撃を盾でガードしたりするたびに「レイジメーター」が上昇し、このメーターを消費することで強力な「ヒューリーアタック」を繰り出せる。このようにキャラごとの特性はあるものの、どちらのキャラも接近戦と遠距離攻撃の両方が可能。そのため、状況に応じて剣と弓とを切り替えつつ、互いに連携してカバーし合うことが重要だ。

1人が戦闘不能になった場合は、もう1人が近づいて蘇生薬を使用すれば復活できる。ただし蘇生薬はマップの探索で拾い集めておく必要があるため、使える個数には限りがある。2人同時に戦闘不能になってしまうと、もちろんゲームオーバーだ。

マップ探索

秘密のエリアを発見して武器やアイテムをゲット！

2人が使用する武器や防具は、マップ上の武器ラックを破壊したり、敵が落とした物を拾ったりすることで交換できる。交換時には武器のパラメータを確認できるものの、余分な装備を持ち歩くことはできないので、どのタイミングでどの武器に交換するのか、取捨選択が重要だ。また、盾は敵の攻撃をガードするたびに耐久力が減っていくので、壊れる前に交換しよう。

2人が探索を行うマップでは、スケルトンなどのモンスターが襲ってくるだけでなく、さまざまな仕掛けが待ち受けている。先へ進むルートを開くだけでなく、ときには武器やアイテムが隠されているシークレットエリアを発見する場合も。敵に捕まって縄で吊された人々を救出すると、役立つ助言が得られるほか、「デスストーン」を使えば、その場に倒れている死者から情報を聞くこともできる。こうしたヒントを手がかりにして、探索を進めていこう。

魔法&スキル

魔法と通常攻撃の連携で敵に大ダメージを与えろ！

各キャラは、プレイ中に入手できるクリスタルと引き換えに、「魔法」や「スキル」を習得することが可能。「魔法」はマナを消費することで発動できる特殊攻撃で、2人とも同じ種類を取得できる。「スキル」も魔法の一種だが、武器に付与するため、キャドックは近接武器に、エラーラは弓に関係するスキルを習得することになる。魔法やスキルは敵を直接攻撃するだけでなく、敵を凍らせて動きを止めるといった補助的な効果を持つものも多い。一方が魔法をかけて、その隙にもう一方が攻撃するといった具合に、通常攻撃と魔法を組み合わせれば、より効果的な連携の幅が広がるわけだ。ちなみに習得したスキルや魔法は、段階的に強化していくこともできる。

また、「ドラゴン・ティアー」と呼ばれる宝石を一定数集めると、仲間の能力を強化できる「バトルチャージ」が使用可能になる。さらに上位の能力として、お互いにバトルチャージをかけ合うことで発動する「スペルリンク」も用意されている。



▲「魔法」や「スペル」は、敵に直接ダメージを与えるだけでなく、さまざまな特殊効果で敵を攻撃しやすくすることが可能だ。

Play Impression

ファンタジー世界でFPS的な協力プレイを遊べるのが新鮮！

まずなにより、中世風の本格的なファンタジー世界で2人協力アクションが遊べるというのが、非常に新鮮な感じですね。キャラクターも、プレイヤーキャラであるエラーラや、物語の鍵を握る謎の女性セラフィーヌ（巨乳）など、女性キャラはかなり魅力的な容姿で惹かれます。男性キャラのキャドックは……えーと、本誌の編集長に似てますね（汗）。

魔法やスキルの強化といった成長要素もあるため、最初はアクションRPGっぽいのかな？　と思っていましたが、実際に遊んだ感覚は三人称視点ながらFPSに近い印象を受けました。障害物の陰に隠れて敵を弓矢で狙ったり、拾った武器をその場で交換したりといった具合に共通点が多いので、FPSに慣れている人なら、本作のシステムにすんなり入り込めると思います。逆に言えば、「FPSの協力プレイには興味があるんだけど、ミリタリーの世界観は好きじゃないなあ」という人には、本作はオススメです。

マップの探索も、RPGのハック&スラッシュというよりは、FPSのシークレット探しにより近いでしょう。一方で、一度に出現する敵の数は結構多めなので、仲間同士で連携して敵を倒すという協力アクションの醍醐味は、十二分に味わえるようになっています。

本作は協力プレイが前提となっているだけに、シングルプレイ時には一方のキャラクターを受け持つAIの行動が気になりますが、実際にシングルプレイを遊んだ印象では、あまり不満を感じませんでした。特にプレイヤーが戦闘不能になった際には、必死にプレイヤーのそばへと駆けつけて、急いで蘇生させてくれるので、意外と頼りになります。もちろん攻撃の連携を楽しむなら、人間同士で遊ぶのがベストなのは当然ですが。

今回プレイしたのは英語版だったため、ストーリーの細部が理解できなかったのは残念なところ。各ステージはプレイしやすいように短く区切られていますが、それらが連続する1つの章は、結構ボリュームがあります。ミステリアスな人物も登場したりするだけに、物語の詳細が大いに気になります。ちなみに日本版は、テキストも音声も日本語のフルローカライズになるとのことで、そちらも楽しみです。　（ライター／イトヤン）

Preview
3DS タッチ!ダブルペンスポーツ
●6月2日発売　●SPG　●バンダイナムコゲームス　●¥4,800(税込)　●専用ペン2本同梱

両手を使った新感覚ダブルペンスポーツ!

2本のタッチペンを使い、スポーツ競技が楽しめる新感覚SPGが3DSに登場！　収録されている競技はベースボール、バスケットボール、アーチェリー、サッカー、ボクシング、スキー、パラグライダーの7つ。それぞれの競技には、ランクマッチとスコアトライの2種目が用意されている。さらにトゥデイズチャレンジモードでは、日変わりで違う競技の課題に挑戦できる。また、クリアスタンプを3日ぶんためると「ボーナスチャレンジ」に挑戦可能だ。


▲2本の専用タッチペンを使い、上昇気流に乗ってゴールを目指すパラグライダー。

Preview
3DS 数独と3つのパズル～ニコリのパズルバラエティ～
●6月2日発売　●PZG　●ハドソン　●¥3,990(税込)

合計600問の傑作ペンシルパズルを収録!

パズル制作の老舗「ニコリ」が贈る傑作パズルゲームが3DSで登場。収録されているパズルは人気の「数独」「美術館」「四角に切れ」「橋をかけろ」の4本。初めての人でも迷うことなくプレイできるチュートリアルや各種ガイド機能など、充実した機能と抜群の操作性によって、パズル初心者も安心して楽しめるようになっている。また上画面にはカウンタータイマー、全体図、3D演出画面の3つが用意されており、遊び方に合わせて、いつでも自由に切り替えが可能だ。


▲すっかりおなじみになった「数独」。300問も用意されており、やりごたえアリ。

Preview
3DS バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D
●6月2日発売　●ACT　●カプコン　●¥4,800(税込)

次々と迫りくる敵を1体でも多く倒して生き延びろ!

『バイオハザード』シリーズで人気のボーナスコンテンツ「ザ・マーセナリーズ」がパワーアップして3DSで登場！　さまざまなキャラクターを使い、制限時間内にできるだけ多くの敵を倒し、ハイスコアを狙おう。本作は携帯ゲーム機に合った便利な操作によって、アクションが苦手な人も楽しめる。また3DSの通信機能を使った、2人で協力してミッションをプレイできる「DUOモード」も搭載されている。難解なミッションはパートナーとクリアを目指そう。


▲バリーのキックが炸裂。キャラによって使える体術や得意な武器が異なる。

Preview
Xbox 360 Dance Central
●6月2日発売　●ACT　●日本マイクロソフト　●¥5,880(税込)　●Kinect専用

見よう見まねでダンスが踊れる史上最強のダンスゲーム

有名洋楽をバックに本物さながらのダンスが学べる、Kinect用ダンスゲームが登場。本作では最新のポップスやヒップホップ、R&Bなど幅広いジャンルが用意されている。プロの振付師の手によるストリートダンスは初級から上級までレベルがあり、90以上のダンスルーティン（振付）と650以上のダンスムーブ（動き）を習得可能。また完璧に踊り切ると評価が上がりコンテンツがアンロックされるなど、ゲームとしてのやり込み要素もバッチリ。


▲誰もが一度は聞いたことがある、有名な海外アーティストの楽曲を多数収録。

Preview
3DS FISH ON
●6月9日発売　●SPG　●アスキー・メディアワークス　●¥5,040(税込)

3D機能をフル活用した本格派フィッシングゲーム

ニンテンドー3DSならではの機能を活用した本格派フィッシングゲームが登場。基本操作は方向ボタンとAボタンのみと簡単。魚やフィールドは美しく3Dモデリングで再現されており、誰でも気軽に釣りの醍醐味を体験できる。また裸眼立体視による3Dで表現された、今まで見たことのない美しい水底の奥行きにより、臨場感のある魚とのファイトが楽しめる。また水中をアクアリウム感覚で観賞できるモードも用意されている。


▲魚には独自AIが搭載されており、駆け引き重視の白熱したバトルが楽しめる！

Preview
Xbox 360 ファントムブレイカー
●6月2日発売　●FTG　●5pb.　●通常版：¥8,190(税込)、初回限定版：¥9,975(税込)

願いを叶えるため、美少女たちの熱きバトルが始まる

本作は魅力的な美少女が多数登場する2D対戦格闘ゲーム。謎の人物「ファントム」が暗躍する東京を舞台に、F.Aと呼ばれる武器を手にしたデュエリストたちが各々の願いを叶えるために闘うことになる。本作は簡単なコマンドで必殺技などが繰り出せるので、複雑なコマンド操作が苦手な人も安心。また2つのスタイルを選択することで一部のアクションやキャラクターの性能が変化するので、スタイルに応じた戦い方や駆け引きを堪能できる。


▲水樹奈々や田村ゆかり、豊崎愛生といった豪華声優陣の起用も本作の魅力の1つだ。

Preview
PSP カエル畑DEつかまえて・夏 千木良参戦! ぽーたぶる
●6月16日発売　●AVG　●TAKUYO　●¥6,090(税込)

魔訶不思議恋愛AVGのファンディスクが登場!

本作は2010年にPS2・PSPで発売された『カエル畑DEつかまえて☆』のファンディスクという位置付けの女性向け恋愛AVG。本編のアフターストーリーなどが収録されており、登場キャラクターのその後の展開が描かれている。またアナザーという形でまったく別のストーリーが展開されるルートも用意。さらに本編では非攻略キャラクターだった千木良工が攻略対象に！　本編をプレイしつくした人でもさらに楽しめる内容になっている。


▲人に嫌がらせを働くことに生き甲斐を感じている千木良。その正体は……。

Preview
PS3 Xbox 360 レッドファクション：アルマゲドン
●6月9日発売　●ACT　●スパイク　●¥7,140(税込)

破壊と修復を駆使してアルマゲドンに立ち向かえ

本作の舞台は抵抗勢力レッドファクションが地球防衛軍から火星を解放して50年後の火星で、今回の敵は封印から目覚めたエイリアンとなる。プレイヤーは物質を分解・修復する「ナノフォージ」を駆使し、巨大なエイリアンに立ち向かう。このナノフォージを使えば、壊れた建物を修復してシェルターを作るといったことが可能。こうした機能を使って戦闘を優位に展開していこう。また、アップグレードをすることで攻撃や防御スキルの強化もできる。


▲戦闘時はアサルトライフルなどの銃器のほか、ハンマーなども使用して戦う。

Preview
Xbox 360 STEINS;GATE 比翼恋理のだーりん
●6月16日発売　●AVG　●5pb.　●通常版：¥6,090(税込)、限定版：¥9,240(税込)、ダブルパック：¥9,240(税込)

あったかもしれない!?　こんなラボメンの生活模様

ゲームやアニメなど、さまざまなメディア展開で注目されている『STEINS;GATE』のファンディスクが登場。主人公・岡部倫太郎はたび重なる実験により、新たな世界線に飛んでしまう。気付けば8人に増えたラボメンに囲まれていた彼を待ち受ける運命とは……。シリアス路線だった本編とは一変、本作では美少女たち（1名除く）とのドタバタラブコメディが展開する。果たして「運命石の扉（シュタインズ・ゲート）」はどのような選択を下すのか？


▲ラボでぐっすりと眠るヒロインの1人、牧瀬紅莉栖。どんな展開が待つ？

Preview
PS2 三国恋戦記～オトメの兵法!～
●6月16日発売　●AVG　●プロトタイプ　●¥6,825(税込)

軍師になって英傑たちと……!?

「三国志」を連想させる世界を舞台に、ごく普通の女子高生だった主人公が、国の英傑たちと絆を結んでいくAVG。ゲームシステムはオーソドックスながら、クイズ形式の選択で軍師気分を味わえたり、豊富な選択肢が気分を盛り上げてくれたりするほか、三国志の詳細を知らない人のための勢力図や用語辞典も用意されている。さらに、バッドエンドも含めたエンディングリストが追加され、シーン回想も可能だ。


▲左から、常に冷静な雲長、人徳ある玄徳、陽気な翼徳。

Preview

3DS ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D

●6月16日発売 ●A・AVG ●任天堂 ●¥4,800(税込)

シリーズ屈指の名作がニンテンドー3DSで復活!

1998年にNINTENDO64で発売され、シリーズ最多販売本数を記録した『ゼルダの伝説 時のオカリナ』が3DSに登場! 神々の子孫が住むといわれる地、ハイラルのなかにあるコキリの森に住む少年リンク。彼はある朝ナビィと名乗る妖精と出会い、森の守護神であるデクの樹サマに、何者かによって呪いがかけられていることを知る。リンクはなんとかこれを打ち払うが、デクの樹サマは自身に呪いをかけた悪しき盗賊王ガノンドロフに、神々の力を宿すトライフォースを渡してはならないことを告げ、息絶えてしまう。トライフォースへの手がかりとなる森の精霊石を託されたリンクは、ハイラルの危機を救うため、コキリの森を出ることを決める……。

3DS版では内蔵のジャイロセンサーを使い、本体の動きに合わせて視点を操作可能。リンクの目線に合わせて景色を見渡すことができ、立体的に表現される映像と合わせて、臨場感のあるプレイを楽しめる。またこのシステムは、パチンコや弓などで照準を合わせる際にも直感的な操作が可能になり、本作の醍醐味である謎解きに、新たな爽快感を生み出している。さらに本作の目玉として、一部の予約特典でしかプレイできなかった、通称「裏ゼルダ」を収録。本編クリア後にチャレンジすることができ、この世界では通常の世界とはすべての配置が鏡写しになっている。ダンジョンの謎解きも一新され、敵の種類や強さも変更。上級者向けの歯ごたえのある内容だ。



▲新たに描き直されたグラフィックが、奥行きのある映像で美しくよみがえる。



▲難易度の高い裏ゼルダ。表では水中にあった仕掛けが、まったく別の物になっている。

Preview

DS なかよしキッズの「おしごとテーマパーク」

●6月16日発売 ●ETC ●カルチャーブレーン ●¥4,389(税込)

憧れのお仕事を楽しく体験しよう!

お仕事体験テーマパーク「キッズランド」を舞台に、さまざまな仕事を体験できる作品。美容師、野球選手、コック、キャビンアテンダントなど、人気の25種類の職業と50種類のミニゲームが収録されている。また、仕事に関する説明やクイズもあり、自然とさまざまな職業についての知識を深められる。ほかにも、自分に向いている職業を診断する機能や、DSのマイクを使ったカラオケ機能なども用意されている。



▲PK戦のミニゲームも。気分はエースストライカー!

Preview

Wii アースシーカー

●6月23日発売 ●ACT ●角川ゲームス ●¥7,140(税込)

未開の惑星を探索して隠された遺産を取り戻せ!

単なるリアルタイムバトルではなく、コマンド選択中に時間が止まり、慌てることなくゆっくりと敵に立ち向かえる「Time Stop Battle」を採用したACT。プレイヤーは宇宙船団が不時着した際に惑星中に散らばってしまった「地球上のあらゆる遺産」を求めて、立ちはだかるモンスターを倒していく。遺産には写楽の浮世絵やナポレオンの肖像画、モアイ像など、現実に存在するものが登場。クエストをクリアして遺産を集め、コンプリートを目指そう!



▲バトルはアクションをベースにしているが、コマンド選択によりあわてずに戦える。

Preview

PSP グロリア・ユニオン

●6月23日発売 ●S・RPG ●アトラス ●¥6,279(税込)

海に沈んだ王国の伝説を求める海賊たちの物語

奥深い世界観と、ドットによる繊細なグラフィック、そして戦略性の高い軍勢バトルが人気のS・RPG『ユニオン』シリーズの最新作。世界の8割が海に包まれ、大海原が舞台となる本作では、新要素として「海賊船」が登場。海賊船をユニットの連係攻撃に加えることで、強力な砲撃を行うことが可能だ。また、シリーズ初の乗り物としても活用でき、戦略に大きく影響する。戦況に応じて指示を出し、簡単操作でド派手な軍勢バトルを楽しもう!



▲攻撃指示を出すと、かわいいキャラクターたちがところ狭しと大暴れする!

Preview

DS 真・翡翠の雫 緋色の欠片2 DS

●6月16日発売 ●AVG ●アイディアファクトリー ●通常版:¥5,040(税込)、限定版:¥7,140(税込)

もう1つの玉依姫(タマヨリヒメ)の物語が今始まる——

PS2やPSPで発売され、好評を博した女性向け恋愛AVGがDSに登場。主人公・高千穂珠洲は厄災を招くとされる「龍神」を封印してきた「玉依姫」の末裔。珠洲は再び起きた厄災を鎮めるため、守護者の少年たちとともに玉依姫を継ぐ決意をする。本作の新要素として、本編の後日談が楽しめるシナリオを追加。追加シナリオはキャラクターごとに書き下ろしのストーリーと新規CGが用意された贅沢な内容となっている。



▲カットインの追加などで演出面を大幅に強化。

Preview

PSP ダンボール戦機

●6月16日発売 ●RPG ●レベルファイブ ●¥5,980(税込) ●プラモデル「AX-00」同梱

ダンボールの戦場で繰り広げられる小さくも激しいバトル!

アニメやマンガ、プラモデルとさまざまなクロスメディア展開が行われている『ダンボール戦機』の原作ゲームがPSPで発売! 物語の舞台は西暦2050年。輸送の効率化を図るために開発された、衝撃のほとんどを吸収する強化ダンボールが誕生した。強力すぎる性能のため、一時は発売中止となった小型ロボット・LBXが、この強化ダンボールを活用してステージが作られたことで発売を再開。子供たちを中心にブームが広がっていった。そんななか、物語の主人公である少年・山野バンは、謎の女性から超高性能LBXを託される。念願のLBXを手に入れたバンだったが、このLBXには秘密があり、それをめぐる大きな事件に巻き込まれていくことになる。

本作の魅力の1つが、LBXのカスタマイズ要素。素体となるコアスケルトンに外装や武器などのパーツを装備させていくことで、防御力や攻撃力の変化だけでなく、バトルスタイルを変化させられる。また、重量による移動速度への影響などもあり、スタイルは敵との相性によって工夫する必要がある。パーツは2500以上が用意されているので、これらを集める楽しみもあり、見た目にとことんこだわることもできる。カスタマイズしたLBXで戦うアクションバトルでは、フィールドを自由に動き回れて、攻撃を当てるたびにチャンスゲージが増加。このゲージを消費して、武器を使い込むことで覚える必殺ファンクションを放つことができる。



▲最大4人でのマルチプレイに対応。自慢のLBXで頂点を目指せ!



▲必殺ファンクションが発動! 全武器合わせて約100種類もの技が用意されている。

Preview

PS3 Xbox 360 Brink

●6月16日発売(※) ●STG ●ベセスダ・ソフトワークス ●¥7,980(税込)

リアルな描写を凌駕した伸縮自在のリアル感

温暖化によりほとんどの地表が海に沈んだ近未来を舞台に、唯一残った海上都市をめぐる「セキュリティ」と「レジスタンス」の激突を描く本作。柵の乗り越えなどのさまざまな状況にワンボタンで自動的に対応してくれる「S.M.A.R.T.」システムを採用し、テンポのよいアクションを楽しめるFPSだ。豊富なカスタマイズも本作の魅力で、選択した体型がキャラクターの動作速度などにも影響する。自分が属したいクラスを念頭に置いてカスタマイズしよう。



▲基本体型がMediumなら属するクラスはSoldierなど、好みに合わせて選択しよう。

Preview

PSP ガンダム メモリーズ ～戦いの記憶～

●6月23日発売 ●ACT ●バンダイナムコゲームス ●UMD版:¥6,279(税込)、DL版:¥6,270(税込)

「切り替え」がカギを握る! 新時代のタクティカルチェンジACT

タイプの異なるMSを切り替えて戦う、新たなガンダムACTがPSPに登場! 「劇場版ガンダム00」「ガンダムUC」「ガンダムSEED DESTINY」の3作品を中心に多数のガンダム作品・機体を収録し、原作の追体験やオリジナルミッションを楽しめる。バトルは接近、射撃、スピードなどに分類されるMSから3体を選択して行う。多数の敵には射撃タイプ、強大な敵に対しては接近タイプなど、バトルの状況に合わせて切り替えることが重要となる。



▲ボタン連打でのコンボも可能。隙は大きいが、1対1の戦闘では有効だ。

※:PS3版は発売日未定

Preview

3DS Fish Eyes 3D

●6月23日発売 ●SPG ●マーベラスエンターテイメント ●¥3,990（税込）

自然の中にいるような迫力の釣りが楽しめる

1996年にPSで発売されて以来、釣り場や魚種の豊富さなどで好評の釣りゲーム『Fish Eyes』シリーズの最新作。シリーズをとおして徹底してきた「大自然の美しさ」「豊富な種類の淡水魚・海水魚の表現」が、ともに3DSならではの技術を駆使してパワーアップしている。川、海、湖、滝など15種類の釣り場や、ルアーや生餌といった100種類以上の釣具を採用。課題に合った釣場と釣具を選び、40種以上登場する魚を釣り上げていこう！



▲背景は実写をもとに3D化し、自然な水流を再現。ちなみにこの魚はイワナ。

Preview

PSP マザーグースの秘密の館

●6月23日発売 ●AVG ●QuinRose ●通常版¥5,985（税込）、豪華版¥8,925（税込）

マザーグースの朗読と恋愛を楽しめる新感覚のAVG

英米の伝承童謡である「マザーグース」の世界に引き込まれてしまった主人公が、元の世界に帰るためにマザーグースにちなんだクイズを解いてストーリーを進めていくという、新感覚の恋愛AVG。本作で使用されるマザーグースは、メジャーなものからマイナーなものまで含めた203唄。クイズだけでなく好きな唄の本格的な朗読が聴けたり、話数を決めて読めたりと、読み物としても興味深い内容になっている。



◀貴族などの男性たちの声は櫻井孝宏ら豪華声優陣が担当。

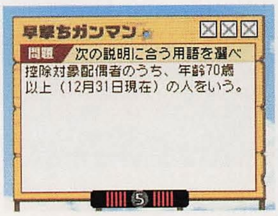
Preview

DS マル合格資格奪取! 2011年度版 FPファイナンシャル・プランニング技能検定試験2級・3級

●6月23日発売 ●ETC ●メディアファイブ ●¥4,800（税込）

ファイナンシャルプランナーへの近道がここに!

資格取得に役立つ学習ゲームとして定評のある『マル合格奪取！』シリーズの最新作。第14弾目となる今回は、金融・保険業界で必須の資格として定着している「FP技能検定試験2級・3級」を学習できる。本作は（株）きんざい、日本FP協会の両団体の試験に対応し、最新の平成22年度を含む5年ぶんの過去問を解説付きで収録。「練習問題」や「模擬試験」など、役立つ5つのモードを搭載している。



◀ゲーム感覚で楽しみながら重要用語を学習できる機能も。

Preview

PSP エルミナージュⅢ ～暗黒の使徒と太陽の宮殿～

●6月30日発売 ●RPG ●スターフィッシュ・エスディ ●¥6,090（税込）

世界各地に散らばる3Dダンジョンを自由に攻略!

剣と魔法の世界が舞台のダンジョンRPG『エルミナージュ』のシリーズ最新作。12種類の種族と16種類の職業からカスタマイズしたキャラクターで、遺跡や砂漠といった世界各地のダンジョンの探索＆攻略が楽しめる。また、ダンジョン内ではほかの冒険者との掛け合いなど、さまざまなイベントが用意されている。そのほか、「ダンジョンロード」機能で育てた冒険者をダンジョンのボスとして設置し、ほかのユーザーの冒険者と戦わせることができる。



▲キャラメイキングでは種族だけでも12種類。好きな画像を取り込むことも可能だ。

Preview

DS お花屋さん物語

●6月30日発売 ●AVG ●日本コロムビア ●¥5,040（税込）

女の子に人気の「お花屋さん」をなりきり体験!

女の子向けのさまざまな仕事を体験できるシリーズ「あこがれガールズコレクション」。第6弾のテーマは「お花屋さん」。花の世話や市場での仕入れはもちろん、フラワーアレンジメントを作ったり、接客や店舗のそうじをしたり、お花屋さんの仕事を「なりきり体験」できる。そのほか本編とは別に、531種類の材料をもとに自分だけの作品をとことん作れる「オリジナルアレンジ」のモードも搭載している。



◀姿形・分類・季節・花言葉など、草花の情報も閲覧可能。

Preview

PSP STEINS;GATE（シュタインズ・ゲート）

●6月23日発売 ●AVG ●角川書店 ●通常版:¥6,090（税込）、限定版:¥8,190（税込）

科学的論証にもとづいた「ありえるかもしれない」フィクション

5pb.とニトロプラスのコラボレーションにより誕生し、ゲーム、小説、アニメ、マンガなど、幅広いメディア展開をみせる話題作がPSPに登場。秋葉原にサークルを構える厨二病の大学生、岡部倫太郎（オカリン）が「過去へメールを送れる」タイムマシンを偶然にも発明したことから、絶望の未来を変えるための物語が始まる。従来のAVGのような選択肢はなく、携帯の着信対応によって物語が分岐していく独特のシステムを採用している。



▲運命に抗おうとするオカリンたちに対して、無情な結末が襲いかかる。

Preview

PS3 BLEACH ソウル・イグニッション

●6月23日発売 ●ACT ●SCE ●¥5,980（税込）

かつてない乱撃アクションで進化する『BLEACH』

マンガやアニメでおなじみの『BLEACH』が、乱撃アクションゲームとなってPS3で登場。キャラクター＆ストーリーは「破面篇」にそっており、白哉とヤミー・リヤルゴの虚圏宮での死闘や、一護が完全虚化したことでも知られる天蓋でのウルキオラとの決戦などを楽しめる。また、敵を倒して入手できる「ソウルオーブ」を使用して、自分の好きなキャラクターを自由にカスタマイズする「ソウルカスタマイズモード」も搭載している。



▲SLASHをつなげてケージをMAXにすると発動するイグニッション。究極奥義で敵を倒せ!

Preview

PS3 マスエフェクト2

●6月23日発売 ●RPG ●エレクトロニック・アーツ ●¥7,665（税込）

宇宙をまたにかけたシェパードの戦いが再び始まる

20以上の「ゲーム・オブ・ザ・イヤー」を受賞したSF超大作の第2弾が、満を持してPS3にも登場！

宇宙各所で人類のコロニーが丸ごと消失する大事件が発生し、主人公・シェパードが再び人類の未来のために立ち上がる。会話中の受け答えによって展開が変わっていくシステムにより、ストーリーを一度クリアしても違う展開でまた楽しめる。なお、Xbox 360版では有料だった3つの追加コンテンツが、あらかじめパッケージに収録されている。



▲仲間を率いて戦ったり会話を選択したりしてストーリーを進めてゆく。

Preview

PS3 メルルのアトリエ～アーランドの錬金術士3～

●6月23日発売 ●RPG ●ガスト ●通常版:¥7,140（税込）、プレミアムボックス:¥10,290（税込）

姫君の錬金術で小国を発展させていこう!

アーランド共和国のはるか北西に位置するアールズ王国は、発展途上の小さな辺境国。その国の姫君である主人公のメルルは、前作の主人公トトリとの出会いに感化され、錬金術士になるべくトトリに弟子入り志願をするのだが……。『アーランドの錬金術士』シリーズの最新作の今作では、従来のシリーズの主人公とは異なる「姫君」という特殊な出自から、錬金術を駆使して小さな自分の国・アールズ王国を「開拓」＆「発展」させていくことが目的となる。調合したアイテムを使って王国内の人たちの悩み解決していくメルル。その過程で古い廃墟が立派な砦に様変わりするなど、フィールドが変化＆進化していく。また、シリーズの特徴である「調合」は、材料集めはもちろん、同じアイテムでも材料によって品質や特性が変化するなど、やりこみ要素を強化した内容になっている。「バトル」は前作を踏襲しつつコストターン性を採用したことで、戦略面が強化された。

キャラクターは、初登場の人物だけでなく、前々作の主人公であるロロナや、トトリの幼なじみの青年・ジーノといった、懐かしい顔触れも。また、錬金術をサポートしてくれる人工生命体・ホムちゃん＆ホムくんは前作までと異なり2人一緒に登場する。そのほか、プレミアムボックスは特典として「ペーパーウェイト」「ねんどろいどぷらす メルルチャーム」を同梱。また予約特典は、登場人物によるドラマCDが用意されている。



▲前作の主人公トトリに弟子入りをする、今回の主人公メルル。やる気は本物だ。



▲本作で搭載された新要素「開拓」。課題をクリアして王国を発展させていこう。

Preview

Wii ゴールデンアイ 007™

●6月30日発売　●ACT　●任天堂　●¥5,800(税込)

名作FPSがWiiで登場!　あの興奮がよみがえる!

1997年にNINTENDO64で発売された『ゴールデンアイ 007』が、14年の時を経てWiiで発売される。ロシア軍のハイテク兵器「ゴールデンアイ」が、テロ組織の手に渡るのを阻止するため、エージェント007に指令が下った。本作は敵地に潜入して与えられたミッションを遂行する「シングルプレイ」に加え、最大4人で対戦できる「マルチプレイ」モードを搭載。オンラインにつなげば、世界中のライバルたちと、やるかやられるかの銃撃戦を楽しめる。



▲対戦がとにかくアツい本作。自分のスタイルでライバルを蹴散らせ!

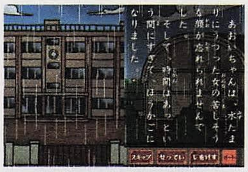
Preview

DS 怪談レストラン ゾク!新メニュー100選

●6月30日発売　●AVG　●バンダイナムコゲームス　●¥4,242(税込)

恐怖感いっぱいの『怪談レストラン』が再び!

1996年の登場以来、計50巻が刊行されて小学生に大人気の「怪談レストラン」。そのDS版の続編が登場!ゲームならではの「動くイラスト」や「震える文字」、「恐怖感をくすぐる効果音」といった演出が魅力のオリジナル怪談100話を収録している。怪談以外にも、タッチペンを使ってわら人形にクギを打ちつけていく「わらちゃんくぎうち」や、お化けカードを使った「神経衰弱」などオマケ要素も満載。これらのミニゲームは「怪談コイン」を使って「ガチャガチャ」を回して入手する。



▲まるで縦書きの本を読むようにDSで怪談が読めるのも魅力的だ。

Preview

3DS テイルズ オブ ジ アビス

●6月30日発売　●RPG　●バンダイナムコゲームス　●¥6,090(税込)

「生まれた意味を知るRPG」が3DSで復活!

『テイルズ オブ』シリーズ10周年記念作として2005年に発売された『テイルズ オブ ジ アビス』の3DS版。人気の世界観や物語はそのままに、裸眼立体視に対応。フィールドを自由に動ける"フリーラン"を採用した自由度の高い戦闘システムはそのままに、秘奥義が複数追加されている。また、術技のショートカットをタッチスクリーンで手軽に発動できるなど、コンボを繋げたい時、回復の指示を細かく出したい時などに便利な機能も搭載している。



▲3D化されたバトルフィールドで多方向に動ける「FR-LMBS」を採用。

Preview

PSP 出撃!! 乙女たちの戦場2～天翔ける衝撃の絆～

●6月30日発売　●SLG　●システムソフト・アルファー　●通常版:¥6,090(税込)、プレミアムエディション:¥8,190(税込)

ifの世界で紡ぐ恋愛模様と仲間たちとの絆

「第二次世界大戦のバルバロッサ作戦が、もしドイツの勝利で終わっていたら……」という、ifの世界を舞台に、総勢60人以上のキャラクターたちが活躍する架空戦記ものの第2弾。本シリーズはミリタリー×美少女の魅力に萌える本格SLGだ。今作では女子たちが戦う「シミュレーションパート」、会話がメインの「アドベンチャーパート」に加え、新たに「インターミッションパート」が追加されている。休日は、お気に入りの女の子に会いに行こう。



▲戦闘のダメージを視覚で訴える「萌える脱衣カットンシステム」は今回も搭載。

Preview

DS ナナミの教えて英文法 DS ～基礎からステップアップ学習～

●6月30日発売　●ETC　●メディアファイブ　●¥4,800(税込)

基礎から楽しく遊んで学んで実力アップ!

資格・学習ソフトの堅いイメージを打ち破り、なじみやすいキャラクターを採用した、楽しく学べる学習ソフトの第2弾。本作は中学生レベルから大学受験までの英文法を1800問収録し、基礎からTOEIC上級までの学習をサポート。また前作同様に主要キャラには竹達彩奈や中原麻衣などの有名声優を採用。魅力のある声を聴きつつプレイすることで学習のモチベーションがアップすること間違いなし!



◀ナナミに英語を教えながら自分も一緒に成長していこう。

Preview

PSP ToHeart2 ダンジョントラベラーズ

●6月30日発売　●RPG　●アクアプラス　●通常版:¥5,040(税込)、初回限定版:¥11,340(税込)

ファンディスクに収録されていたゲームがPSPに

本作は同社が発売したファンディスク『愛佳でいくの!!』に収録されていた3DダンジョンRPGに、新要素を追加したもの。『ToHeart2』シリーズに登場するヒロインたちが、さまざまな職種やコスチュームでダンジョンを探索していくゲームだ。本作ではシナリオが大幅に追加されているほか、パーティが最大4人から5人になり、陣形の概念も追加されている。さらにダンジョンやモンスター、装備品などが追加され、やり込み要素が増している。



▲ヒロインや特定のモンスターと戦い勝利すると、イベントCGを見ることができる。

Preview

PSP ましろ色シンフォニー *mutsu-no-hana

●6月30日発売　●AVG　●COMFORT　●通常版:¥6,090(税込)、限定版:¥8,190(税込)

彼女たちとの出会いであなたはなに色に染まる?

PC版で人気を博した『ましろ色シンフォニー』が、PSPで登場!　物語の主人公は周りに気を使うタイプで苦労性の男の子・瓜生新吾。統合予定の女子校に通うことになった彼は、個性的な女の子たちに男子に対する拒否反応で出迎えられる。なんとか状況をよくしようと奔走する新吾だが……。PSP版では、オリジナルキャラクターの小野宮結月と、公式人気投票で1位を獲得した乾紗凪がメインキャラクターとして追加されている。



▲ファンの人気にこたえ、メインキャラに昇格した紗凪。

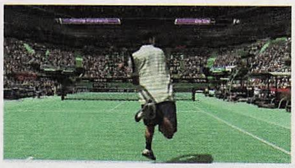
Preview

PS3 Xbox 360 パワースマッシュ4

●6月30日発売　●SPG　●セガ　●¥7,140(税込)　●PS Move、Kinect対応

「パワースマッシュ」シリーズ10周年記念作品!

シンプルな操作で多彩なプレイスタイルが楽しめる『パワースマッシュ』シリーズ最新作が、PS3とXbox 360で登場。今作はオンラインモードも充実。全世界のプレイヤーとの対戦だけではなく、ダブルスでの協力プレイやパーティゲームなども可能で遊び方は多彩。またワールドツアーモードはボードゲームのようなステージになっているのが特徴。マップ上の試合・練習・イベント・休養などをこなしながら、世界を転戦してスタープレイヤーを目指そう!



▲選手のスタイルに合ったプレイをするとゲージが上昇し、選手の能力がアップする。

Preview

PS3 Xbox 360 大戦略パーフェクト～戦場の覇者～

●6月発売　●SLG　●システムソフト・アルファー　●¥8,190(税込)

戦略SLGの定番!　「完璧」な『大戦略』がここに

さまざまなカスタマイズ機能が特徴の『大戦略』シリーズの最新作が、PS3とXbox 360で発売。本作の目玉である豊富なエディタ機能では、6項目の設定ができ、新しいマップやオリジナルの兵器・部隊の作成もできる。また、本作では敵のAIが強化され、効率よく部隊を動かして連携を行うなど、まるで人間が操作しているかのような戦術を仕掛けてくる。そのほか、ハード性能の向上によりグラフィックを含めた50種類もの設定が変更可能になった。



▲最大10機編成同士の戦闘が、リアルなグラフィックで展開される。

Preview

PSP 猛獣使いと王子様 Portable

●6月30日発売　●AVG　●アイディアファクトリー　●通常版:¥5,040(税込)、限定版:¥7,140(税込)

運命の相手は動物になった王子様!?

立派な猛獣使いになることを夢見る主人公は、ある日4匹の動物たちと出会う。しかし彼らは突然人の言葉を話しだし、自分たちは何者かに呪いをかけられた王子であることを明かす。PS2版からの移植となる本作では、好評だった「フリーモフモフシステム」がバージョン1.5にパワーアップ!「撫でる」「叩く」のほか「くすぐる」を追加。彼らとより親密なスキンシップもできるようになっている。



◀普段は狼の姿をしている第2王子のアルフレート(右)。



俺たちがマーセナリーズ（傭兵）だ！ MERCENARIES!

家族想いのガンマニア
バリー・バートン
Barry Burton

登場作品：『1』

『1』の洋館事件でクリスやジルとともに行動したS.T.A.R.S.隊員。家族や仲間を想う気持ちが強い。火器の知識が豊富で、大口径の武器を好んで使う。

強靭な精神を持つ女
ジル・バレンタイン
Jill Valentine

登場作品：『1』『3』『5』

アメリカ陸軍特殊部隊の訓練を受け、爆発物処理などの専門技能を修得している戦闘経験が豊富な女性。マシンガンなどを駆使して戦いに挑む。

永遠のニューフェイス
レベッカ・チェンバース
Rebecca Chambers

登場作品：『0』『1』

18歳で大学の学士課程を修了した才女で、化学や薬品の精製・調合のエキスパート。救急キットや、強力なグレネードランチャーを所持している。

怒れるタフガイ
クリス・レッドフィールド
Chris Redfield

登場作品：『1』『CODE:Veronica』『5』

対バイオテロ部隊BSAAに所属。洋館事件をはじめ、数々のバイオテロを解決してきた歴戦の勇士。強靭な肉体を持ち、射撃の腕も優れている。

3DS	バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D
2011年6月2日発売	¥4,800（税込）
ACT / 協力	ジャンル：ACT（サバイバルアクション）
	メーカー：カプコン
	備考：プレイ人数：1～2人

『バイオハザード』の人気コンテンツが1本のソフトとなって登場！　歴代作品のメンバーが暴れまくる本作の魅力を、プロデューサーのインタビューとともにお届けしよう。

BIOHAZARD® THE MERCENARIES 3D



人間を超越する男
アルバート・ウェスカー
Albert Wesker

登場作品：『0』『1』『CODE:Veronica』『4』『5』

黒いサングラスとオールバックの金髪が印象的な、威厳と風格に満ちた男。生物兵器のサンプルを収集すべく各地で暗躍する、シリーズの黒幕的人物。

謎多き特殊工作員
ハンク
HUNK

登場作品：『2』

アンブレラ特殊工作部隊に所属し、「死神」の異名を持つ特殊工作員。あらゆる戦闘の技術に長けており、数々の事件の舞台裏で暗躍してきた。

行動力豊かなクリスの妹
クレア・レッドフィールド
Claire Redfield

登場作品：『2』『CODE:Veronica』

勝気な性格のクリスの実妹。護身用として兄から戦闘術を教え込まれており、戦闘の素人ながらも、さまざまな重火器を扱うことができる。

初登場のキャラクターも！

クレアは「ザ・マーセナリーズ」に初参戦。どんな活躍を見せてくれるのか期待が高まる！ちなみに、レベッカとバリーは、『オルタナティブ エディション』で参戦している。



復讐に燃える傭兵
ジャック・クラウザー
Jack Krauser

登場作品：『4』

アメリカの特殊部隊に所属していた傭兵で、レオン・S・ケネディとともに任務を遂行したこともある。鍛え抜かれた肉体の持ち主で、白兵戦の達人。









『バイオ』オールスター結集！『ザ・マーセナリーズ 3D』とは

「ザ・マーセナリーズ」とは、『バイオハザード』シリーズにおける、ゲーム本編をクリアしたあとに遊べるボーナスコンテンツのこと。基本的なルールは「制限時間内に次々と出現する敵を倒してハイスコアを稼ぐ」という、いたってシンプルなものだ。最新作の『5』においては、手軽に短時間で楽しめるゲーム性、爽快感抜群のスリリングな敵とのバトル、戦術性を要求される巧みなステージ構成で、世界中の多くのプレイヤーを虜にした。本作は、そんな人気コンテンツのシステムやルールをベースとしつつ、より遊びやすく進化させたアクションゲームである。装いも新たに1本のソフトとして発売されるにあたり、3DSの下画面でアイテムの使用・カメラの視点変更などを行えたり、移動しながら武器選択、リロードやアイテム使用が可能になったりと、全面的に遊びやすく改良されている。そして、シリーズ作品から人気のキャラクターが続々登場するのも見どころの1つ。彼らを操作してプレイできるのも、ファンにはたまらないポイントといえるだろう。次のページでは、新要素の解説とプロデューサーのインタビューを掲載しているのでお見逃しなく。



さらなる進化を遂げた『ザ・マーセナリーズ 3D』

シリーズおなじみのボーナスコンテンツ「ザ・マーセナリーズ」に数々の新規要素が追加されて、より遊びの幅が広がった本作。協力プレイ、ミッションの追加、スキルの付け替えなど、大きな進化をとげたポイントを以下でチェックしてほしい。

アイツらとの死闘再び！



▶恐るべきクリーチャーが続々登場し、プレイヤーを苦しめる！　本作で登場するクリーチャーやステージは、『4』と『5』がベースとなっている。

2人プレイで楽しめるDUOモード

無線通信を利用して、2人のプレイヤーが協力してミッションに挑めるDUOモードを搭載。近くにいるプレイヤーだけでなく、インターネットを通じて遠方のプレイヤーとタッグを組むこともできる。パートナーとの連携プレイで、さらなるハイスコアを目指そう。ウェスカーとクリスのタッグなど、"ありえない"組み合わせでプレイできるのも大きな魅力だ。



▲DUOモード時に体力がゼロになると、歩きまわることしかできない「DYING」状態に。ここでパートナーが「救出アクション」を行えば、一命を取り留めることができる。

多彩なミッションの数々を収録！

「ザ・マーセナリーズ」は、基本的に「敵を倒してハイスコアを狙う」ゲームだが、本作では目標地点を目指したり、特定の敵を撃破したりといったクリア条件が課されるミッションも多数収録。ミッションは難易度別に分類されており、昇格ミッションをクリアすることで、より難度の高いミッションに挑戦できる。爽快感に加えてやりごたえも十分だ。



◀▲各ミッションは、好きなキャラクターを選択してプレイすることが可能。『4』の古城ステージでクリスが邪教徒と戦うなど、新鮮なシチュエーションも楽しめる！

キャラクターカスタマイズが可能に！

使用武器や体術アクションの威力など、これまでは固定だった各キャラの性能がスキルによってカスタマイズ可能になった。スキルは30種類あり、武器の性能をアップさせたり、ダメージを軽減させたりとさまざまな効果を持つものが用意されている。しかもスキルは、セットして戦うことで獲得できるスキルポイントによりレベルアップするので、よりその効果を高めていくことも可能。なお、スキルのセッティングや成長のさせ方は右で詳細に解説している。



▲キャラクター、装備、スキルは自由に組み合わせられる。これらは特定の条件を満たすことで増えていくようだ。



スキルをキャラクターにセットすると、攻撃力の強化、弾丸のリロード速度の上昇など、さまざまな能力が上昇する。スキルは30種類あり、好きなものを最大3つまで選ぶことが可能。ミッションの目的や、ステージに登場する敵にあわせて、効果的な組み合わせを見つけだそう。なお、スキルは誰にでも自由にセットすることができる。キャラクターの長所を伸ばすだけでなく、短所を補うこともできるので、キャラクター選択の幅も広がることだろう。



スキルをセットしてミッションをクリアすると、「スキルポイント」を獲得できる。このポイントが一定以上になるとスキルがレベルアップし、その効果がさらに高くなる。ただし、各スキルの効果はあくまで「能力を補助する」程度。例えば、攻撃力を強化するスキルのレベルを最大にしても、敵に対して圧倒的な戦いができるようになるということはないので、過信は禁物かもしれない。

CREATOR INTERVIEW

『ザ・マーセナリーズ 3D』は「ホラー」ではなく「アクション」です！



川田将央プロデューサー

◀川田氏は本作と『リベレーションズ』のプロデュースを担当している。

——まずは、本作の開発の経緯を教えてください。

川田将央氏（以下、敬称略） まず、3DSで『バイオハザード リベレーションズ』を制作することが決定しまして、同じハードで『バイオハザード』のキャラクターを使って、よりアクション性の強いものも作ろうということで、本作の開発がスタートしました。企画段階から、「ザ・マーセナリーズ」は、ホラーというより純粋なアクションとして遊べるので、携帯ゲームとして遊びやすいものに仕上げられそうだなと考えていたんです。

——本作は、どんなユーザーに向けて制作されているのでしょうか。

川田 シリーズのコアなファンに対してアピールしたいというのもありますが、純粋にアクションとしてゲームを楽しみたいという人をターゲットにしています。「ザ・マーセナリーズ」は、アクションゲームとして秀逸だと考えていますが、今までは本編をクリアしないと遊べなかったので、今回、単独で製品化することで、より多くの人に楽しんでいただけるのではないかと。そういう意味でも、チュートリアルを充実させて遊びやすい配慮をしているので、シリーズを知らない人やライトユーザーの方でも入りやすい作りになっていると思います。

——3DSで開発するにあたって、苦労された点などはありますか？

川田 新しいハードということで、試行錯誤はいろいろあったのですが、ゲーム自体はすでにシステムが完成していたので、あとはいかにハードにうまく収めるかということが、一番苦労したところです。アクションゲームなので、どれだけの数の敵を同時に出せるかなど、処理的に難しいだろうと思っていた部分がいろいろあったのですが、最終的にはすべて解決できまして、3DSはかなりスペックが高いハードなのだと再認識できました。

——現在、操作できるキャラクターが8人公開されています。彼らの選定基準を教えてください。

川田 いろいろな判断基準があるのですが、製作者のこだわりという部分が一番大きいかもしれません（笑）。とはいえ、今回登場するキャラクターはどれも人気も高いですし、それぞれが際立った個性を持っているので、ファンのみなさんには楽しんでいた

CREATURE'S HISTORY

歴代の主人公を苦しめた恐るべき「敵」たちを作品とともにプレイバック！

ゾンビ

登場作品：『0』『1』『2』『3』『CODE:Veronica』

製薬企業アンブレラ社が生物兵器開発のために研究していた「t-ウィルス」に感染してしまった人間。理性を失っており、食欲にもとづいて行動する。新陳代謝が異常に活発化しており、強靭な生命力を持つが、細胞の壊死サイクルも短くなるため、腐りかけた死体のような姿となっている。なお、『4』以降の事件には登場せず、本作でも登場しない。

ガナード

登場作品：『4』

寄生生物「プラーガ」に支配されて自我を失った人間。身体能力が高くなり凶暴性も増しているが、プラーガは"宿主"の知性を受け継いでおり、ガナード同士で意志の疎通を行える。道具を扱うこともでき、なかにはチェーンソーなどの危険な武器で襲いかかってくるものも。

マジニ

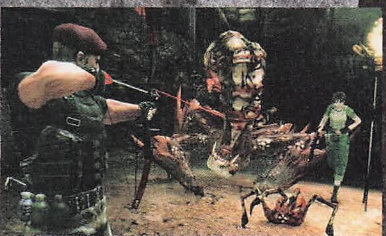
登場作品：『5』

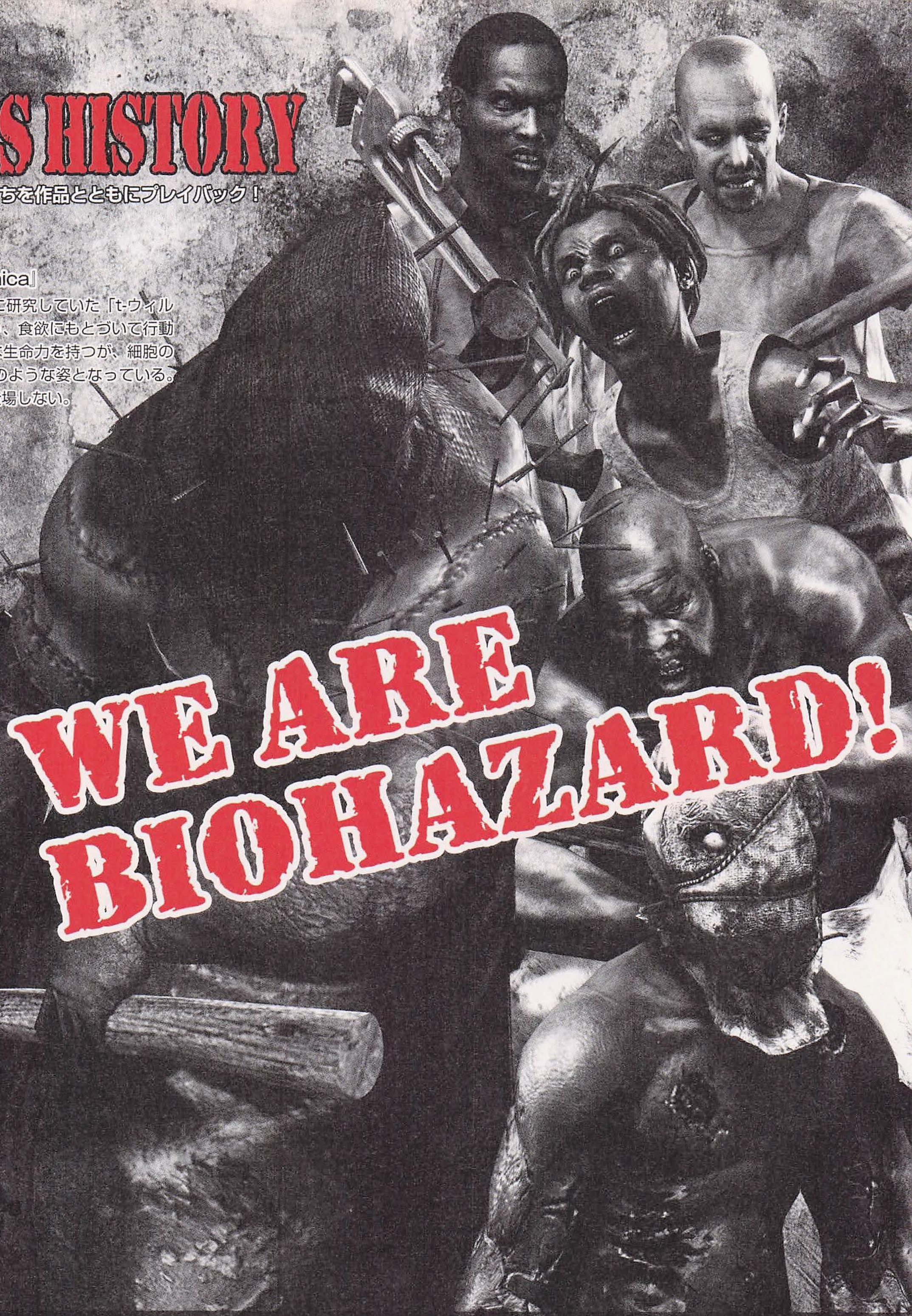
改良が施された「プラーガ・タイプ2」を投与された人間。特定の人間やリーダーの命令に従って行動する。ガナードに比べて、寄生から支配までの時間が非常に短く、寄生後の動作も素早くなっている。体内の寄生体が外部に露出すると、より強力な攻撃を繰り出す。

B.O.W.

登場作品：『0』『1』『2』『3』『CODE:Veronica』『4』『5』

「Bio Organic Weapon（有機生命体兵器）」のこと。人間、犬、爬虫類、昆虫などのさまざまな生物をベースに、t-ウィルスやプラーガなどを意図的に投与して生み出されたものの総称で、兵器の名に相応しい非常に高い戦闘能力を誇る。下の写真のB.O.W.のように、複数の生物の遺伝子を組み合わせて生み出された個体も存在する。





だけると思いますよ。それと、体術アクションの個性化という部分にも力を入れていて、これまでにはなかった新しい体術アクションや演出も登場しますので楽しみにしていただければと思います。

——それは期待ですね！　ちなみに、開発スタッフ内ではどのキャラクターが人気なのでしょうか。

川田　今回のスタッフのなかでは、レベッカがすごく人気がありますね……かわいいから（笑）。彼女は、動作もかわいらしく見せる必要がありますし、「ザ・マーセナリーズ」では比較的攻略向きではない特殊な立ち位置なので、見せ方という意味では一番苦労したキャラクターかもしれません。僕自身は、クレアが好きなんですけど。

——『バイオ』であって『バイオ』でない、「ザ・マーセナリーズ」の魅力とはなんでしょうか？

川田　「ホラーではなくアクション」という点ですね。「『バイオ』は怖いゲーム」というイメージがあるかもしれませんが、本作はストレスフリーで刺激的なアクションゲームに仕上がっていますので、プレイしていて興奮するアクションをやりたい方は、ぜひプレイしてほしいですね。

——最後に、発売を楽しみにしているファンへ向けてメッセージをお願いします。

川田　『ザ・マーセナリーズ 3D』ではキャラクター性を非常に際立たせていて、3DSではナンバーワンのアクションゲームに仕上がっているという自負があります。買って損のない内容に仕上がっておりますので、ぜひ購入して楽しんでいただけるとうれしいです！



あのB.O.W.に会えるまでしばし待て！

改変開始から5カ月……
エオルゼア（『FFXIV』）の現状（いま）と未来（これから）を主要開発スタッフに聞く!!



昨年9月にスタートを切った『FFXIV』。いまだ無料期間が続いている状況であるが、ここにきて、バトルの大きな変革の形が見え始めてきた。そこで今回は、『FFXIV』改変の中核である3人に話を聞いてみる。

サービス2年目目前に見せる『FFXIV』の大変化とは？

『FF』シリーズのオンライン作品として注目を浴び、昨年の9月からサービスを開始した『FFXIV』も、あと数カ月で1周年となる。決して順風満帆な出だしとはいえない状況のなか、昨年末にはローンチ（サービス開始時）の開発陣を一新。『FF』の名前を冠する本作のさらなる完成を目指して、スクウェア・エニックス社内から各方面のエキスパートが集められた。そして、プロデューサー兼ディレクターの吉田氏による『FFXIV』の改修が始まり、その成果も徐々に、そして確実に実を結び始めている。公式サイト「The Lodestone」上では、不定期ながらも吉田氏発のプロデューサーレターにより、今後の予定が書き込まれていく。そして5月2日。第9回目となるレターに〝バトルに関する変更〟を匂わせる一文が掲載。MMORPGという性質上、どうしてもバトルに置かれる比重は大きい。それこそ、これまでの『FFXIV』がそうであったように、プレイヤーの評価はバトルシステムの部分に依存してくるであろう。そんな重要な項目の変更に、ついに吉田氏は着手すると明言したのである。過去におこなったインタビューでも、氏は不確定な情報でリップサービスをするタイプではないことを公言している。電撃ゲームス編集部では、その真意と具体的なビジョンを知るため、2011年5月13日に、スクウェア・エニックスに赴き、吉田氏に話を聞いてみることにした。

「それはもう、バトルが変化するという前提でインタビューを受けさせてもらってますし、この2人（松井氏と権代氏）を連れてきているということが何よりの証明です。公式サイト「The Lodestone」でおこなった第2回目のアンケートの質問がバトルに集中していたのは、バトルというのがRPGにとってコンテンツ以前の問題として中核だからです。大改変するのであれば、最もコストがかかるのはわかっているので、いち早く突っ込んだことを皆さんにお聞きして、主要設計をスタートしたいという狙いでした。そして、ようやくほかの修正項目なども含めてバトルに着手できるところまで形になってきたので、今回の発表となります。その第一段階となるのがオートアタックの導入です」（吉田）

PART 1
オートアタックの採用はキッカケの1つ
ゲームの根幹を担うバトルシステムの大幅な改変がスタート!!

オートアタックとは、文字どおりターゲットになるモンスターを自動的に武器で攻撃し続ける仕様のバトルのことだ。現在の『FFXIV』では通常攻撃であれ、行動可能になるたびにアクションを入力する必要がある。これは非常に大きな変化なのではないか？　と尋ねてみると、吉田氏は意外にもこう答えた。

「オートアタックの導入が、そんなに革新的なことかといわれると〝No〟だと思うんですね。僕自身もそうですし、いろいろなMMORPGをプレイされてきたみなさんには、ごくごく当たり前のシステムです。松井や権代とも話していますが、まだまだ最初の一手という状態。むしろ、やっと本格的にバトルに取り組めるようになるという意識です。オートアタック自体は次のバージョンアップ（パッチ1・18）から入れる予定です。ただ、バトルの根幹にかかわる部分なので、すべてのクラスにモーションを同じ数だけ用意する……ということに引っ張られると、遊んでもらうのが遅くなってしまいます。そこで最初に、基本的な部分だけを盛り込み、その後のバージョンアップ、仮にパッチ1・19としますが、そちらで各クラスにバラつきがないようなアニメーションの調整を入れる予定になっています。バトルの着手に時間がかかった理由でもあるのですが、どうしてもパッチが大きくなるとQA（品質保証）にかかる時間も膨大になります。ただし今回は、現場に戻ればもうオートアタックで動いて〜ごにょごによ〜（笑）的な段階まできているので、問題ないと思われます」（吉田）

吉田氏は今回のインタビューのなかで、意識的かはわからないが〝QA〟という「品質保証」を意味する言葉を多く使っていた。確かにユーザー側の視点からのチェックというのは重要で、前体制での失敗点は、開発チーム側とプレイヤー側との〝意識のズレ〟にあったと思う。そのあたりの経験を踏まえているのであろうし、吉田氏自身がヘビーなオンラインゲーマーであることも大きな理由なのだろう。

「仮に私たちが3カ月まとめてじっくり作った場合、その間に作れるのはかなりの物量になります。そうなると今度はQAにまた3カ月かかって……という悪循環に。あとは、やはりバランス調整でユーザーが受けるショックを最小限に抑えたい。バランス調整をミスして、それまでやってきたことが無価値になってしまう、という事態にはしたくないですね。バージョンアップのためのバージョンアップ、なんてものは本末転倒ですから。といいながらも、今後のバージョンアップは、1つ1つのパッチが巨大化していくのは事実です（笑）」（吉田）

では、オートアタックの導入をただの前哨戦とするのであれば、バトル改変の中核はどこにあるのだろうか？　その疑問には、バトル全般のシステム構築を担当する権代氏が答えてくれた。

「アーマリーシステムの大幅な改修を予定しています。項目はいくつかありまして、まず最初に予定しているのがフィジカルレベルの経験値を廃止して、成長を特技ランクのほうに集約させていくことです。これはやはり、プレイヤーからのアンケートの

STAFF PROFILE

プロデューサー兼ディレクター
吉田直樹氏



新体制となった『FFXIV』開発チームのトップでスタッフを牽引。多数のオンラインゲームを経験している。

リードバトルプランナー
松井聡彦氏



『FFXI』では昨年、ディレクターに就任。その後『FFXIV』新体制のもと、バトルチームのリーダーを務める。

バトルプランナー
権代光俊氏



『FFXI』ではジョブのデザインからレベルシンクシステムなども作成。『FFXIV』へは、開発途中から参加。

FINAL FANTASY XIV STAFF INTERVIEW

Naoki Yoshida
Akihiko Matsui
Mitsutoshi Gondai

答えを受けてのことなのですが、多くの方から〝フィジカルレベルがなくなってもいいからキチンとわかりやすいものを作ってほしい〟という意見を多くいただいたことが要因です。また、クラスと特技ランクに付随する形で、フィジカルパラメータとエレメンタルパラメータがありますが、こちらも自動的に成長させる形に切り替えます。このクラスがこのランクになったらいくつになる、という形で自動的に。この部分の感覚は『FFⅪ』に似ていますね」（権代）

サービス開始からの時間を考えると、撤廃予定のフィジカルレベルがかなり高くなっているプレイヤーも多いはず。そんなプレイヤーの多くが、アンケートに〝フィジカルレベルのシステム撤廃してもいい〟と答えているという。『FFⅩⅣ』をよりよい作品へと昇華させたいという想いは、開発側もプレイヤー側も同じようだ。

「大量のポイントを割り振れる現在のシステムですと、自由度が高い反面、パラメータの小さな変化が表現しにくいんです。例えば装備品にSTR＋○とついていても、あまりそのスゴさを感じてもらえてないのが現状です。そこを直すためにある程度しっかりとしたテーブルで育ったうえで、ユーザーさんの好みで少しだけ割り振ってもらう形に直そうと思ってます」（権代）

「数字を1ポイント振る重さをちゃんと実感してもらえるように調整します」（松井）

そう答えるのは、先頭に立ってバトルチームを引っ張っていく、松井氏。『FFⅪ』でディレクターを務めたこともある松井氏は、主にバトルの根幹である各種計算式などのロジカルな部分を一手に引き受けている。オートアタックの導入で変化が予想される、行動やアイテムのパラメータなども、すべて氏が再設定し直すという。

「インターネット上などで、自分の作った計算式をプレイヤーのみなさんが、ああでもない、こうでもないって検証して正解を導き出してくれているのを見ると嬉しくなりますね」（松井）

と、本当に数字いじりが好きなのであろう松井氏は、にこやかに言う。グラフィックやテキスト、音楽などと違って、縁の下の力持ちというべき地味な作業だ。だが、『FFⅩⅣ』のバトルに今後〝楽しさ〟を感じられたなら、それは間違いなく松井氏の功績によるところが大きいだろう。

「次に調整予定なのが、アクション（各クラスで修得できるウェポンスキル、魔法などのスキル）のセット条件の見直しです。現在は、一度修得したアクションはクラスが違っても、それこそ現在のクラスより高いランクのアクションでもある程度自由にセット可能です。そこを少し規制を厳しくして、キチンとルール化していきます。基本的に各クラスで修得したものは、常にセットされるようにして、そのうえでほかのクラスのアクションをセットするようにします。また、クラスのアイデンティティに関わるものは専用という形で、ほかのクラスでセットする際に制限を設けるような調整をしていく予定です」（権代）

吉田氏体制になる以前にインタビューをしたときも、アーマリーシステムの自由度が高いためにクラスのアイデンティティが確立しにくいという問題点はすでに挙げられていた。アーマリーシステムは『FFⅩⅣ』のウリの1つだけに、どのように調整をしていくのかに注目していきたい。

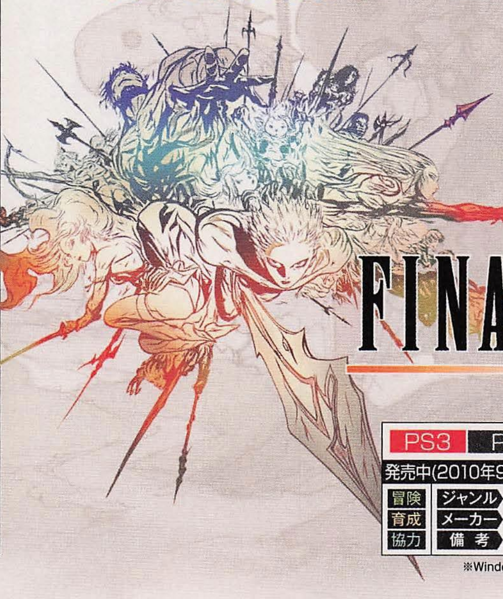
「これらの改修が終わったあと、また1つ別のシステム……〝ジョブシステム〟の追加を予定しています。各クラスをある程度のランクまで育てると、それに対応するジョブを取得できるクエストが発生し、クリアすればジョブチェンジが可能になります。それらが、ナイト、モンク、白魔道士といったジョブです。これらは、いうなればパーティプレイに特化したスタイルで、例えば剣術士ならば、そのままでも盾役（モンスターの攻撃と敵視を引き受ける壁役）をそこそここなせますが、ナイトになれば、もっと効率よく効果的に行えるという感じです。ある局面に特化した専用アクションが使える反面、ほかのクラスのアクションをセットする制限がさらに厳しくなります。パーティプレイで確実に○○役を任されるのであればジョブ、少人数やソロで流動的に楽しみたいのであればクラスのまま、という使い方になると思います」（権代）

「某○面ライダーのモードチェンジのようなものだと思っていただければ（笑）。根本的な中身は変わらないけど、スピード重視のモード……といった感じです」（吉田）

MMORPGによくある、上位職といった概念とはまた異なるようだ。ランクが上がり、より強いモンスターとの戦いが中心になると、クラスを育てるだけではなく、ジョブを取得しているか否かが重要な要素となるように思える。そうした場合、同系統のクラス（ジョブ）をもう一度イチから育てることになるのであろうか。

「いいえ。剣術士がランク50であれば、対応するナイトにジョブチェンジしたときもランク50になります。ジョブだけまた別にランク1から育て直すということにはなりません。ただ成長がないぶん、アクションなどは専用のクエストをクリアして修得するという方向を現状は考えています」（吉田）

バトル関連といえば、最近のバージョンアップ（パッチ1.17a）でパーティの最大人数にも調整が入った。大は小を兼ねるともいうが、最大人数が15人であれば、4人でも8人でも自由に組むことはできる。そこをあえて、パーティの最大人数の改修を行った意図はどこにあるのだろうか、あわせて聞いてみた。



KEYWORD 1

グランドカンパニー
『FFⅩⅣ』の核となる存在

グランドカンパニーとは、外部との大戦に向けて各国の軍が同盟を結んだ、統合司令部のこと。プレイヤーは冒険者として、直接的にも間接的にもその戦いに巻き込まれることになる。平和だったエオルゼアに、はたしてどんな災厄が!?



◀遠征で使うのだろうか？　街以外の拠点なども登場する。

▼敵は蛮族!?　獣人たちが築く強固な砦の攻略戦などもありそうだ。



FINAL FANTASY® XIV ONLINE
ファイナルファンタジーⅩⅣ

PS3 | PC | ファイナルファンタジーⅩⅣ

発売中(2010年9月30日発売)※ オープン価格＋30日￥1,344(税込)※

冒険 育成 協力

ジャンル	RPG(MMORPG)
メーカー	スクウェア・エニックス
備考	オンライン専用

※Windows版は発売中。PS3版は発売日・価格ともに未定。現在(5月18日時点)は利用料金無料期間中。

「やはり15人では調整が難しいというのが、最大の理由です。15人でガッツリと調整すると、15人集まらないとクリアできないものも出てきてしまう恐れがあります。現状のオンラインゲームのコミュニティ平均サイズが4～6人ということもあり、議論を重ねて、最小編成のライトパーティを4人、今後実装されていく高難度のバトルコンテンツに本気で挑む場合は『FFⅪ』のアライアンスのような意味合いで8人のフルパーティと設定しました。ビヘストなどは15人パーティで遊べるコンテンツだっただけに、申し訳ないと思いつつも、バランスをおもしろくするためには避けて通れないこととしての苦渋の決定です。ちなみに8人という数は、吉田とものすごく話し合いをしました。盾役を2人、回復役を2人、攻撃役を2人と、パーティ構成に最低限必要な人数を確保した場合、あと2人にどんなジョブを入れるのか。＋αの部分をどう編成するかで、パーティやリンクシェルごとの個性やクセみたいなものを出せればおもしろいのではないかなと思っています」（松井）

「コンテンツのほうも、パーティのタイプごとにしっかり住み分けていきます。ライトパーティであれば4人でやりくりできるような、ジョブ化せずとも汎用性の高いクラスで挑めるようなものに。逆にフルパーティ用の難易度の高いコンテンツも、ヘビーゲーマー向けに用意します。こちらはぜひジョブで挑んでいただいて、どんな編成でどんな戦術でいけばより早く、効率よくクリアできるのかを競ってもらいたいです。もっとも、それらの高難度のコンテンツをカジュアルにプレイしている層がずっと遊べないというのも問題なので、難易度が変化するような仕組みも検討しなくてはと思っています」（吉田）

もう1つ、パッチ1.17でバトルに間接的に関わる部分として、モンスターのランクが数値として表示される仕様が実装された。モンスターの強さがハッキリとした情報として提示されることは、どうしてもゲームっぽさがつきまとってしまう。特に世界観や雰囲気を重視する『FF』シリーズにおいて、肯定的な意見ばかりではないだろう。

「これも、やはり一部の人には不評かもしれませんが、これまでのシステムだと情報量が少すぎでした。道を歩いていたら急にランクの高いモンスターがいて、なんとなく殴りかかったら一発で戦闘不能にさせられてしまう。これまでもネームプレートの色である程度判断はできましたが、あれもパーティの総合力で変化するという、おもしろいけれどわかりにくいものでしたし。やはり一番の意図は、ゲームを始めたばかりの初心者が安心して移動できるような下地を作りたかったということです。なお、今回いただいた質問のなかに、急に街の近くに高レベルのモンスターが配置され、あれも危機的状況の演出ですか？ とあってが、まだ手をつけていないエリアだったので、ちょっと苦笑いでしたね」（松井）

……モンスターの配置調整は始めていますが、まだ手をつけていないエリアだったので、ちょっと苦笑いでしたね」（松井）

「ただ、街のまわりが危険すぎるのは、せっかく入ってきてくれた新規プレイヤー的にもあり得ない話だと思いますので、パッチ1・18の次のアップデートで、街周辺の配置バランスを調整する予定です」（吉田）

作品を構成する3大要素がついに揃い踏みか!?

サービス開始直後に『FFⅩⅣ』改変の最大の焦点であったユーザーインターフェース（以下、UI）。バトルプランナーの権代氏は、前体制においてその改修作業を依頼され、サービス開始直後から昨年末までその改修を担当したという（現在はUI作りがゲーム制作の原点といわれる皆川裕史氏が引き継いでいる）。まだまだ改修の余地はあるものの大きく改修がおこなわれ、操作のレスポンスという意味では〝よくなった〟と体感できるレベルで改善されてきている。視覚的な部分でも、モンスターやバトルエフェクトのサイズ変更など、細かい部分の改修が順次施されている。

「サイズを大きくしただけかよ！ っていう意見は当然出るとは思っていました。ただ、今プレイしていただいているプレイヤーのみなさんには、ただサイズが大きくなったという現象でも、これからプレイする人にはそれが当たり前になるわけです。キャラクターのモーションはオートアタックの実装とあわせて直していきますが、攻撃する位置やエフェクトなどのそれぞれのパーツが、最終的には違和感なくマッチするように見せるための措置の一環だと思ってください」（吉田）

PART 2

エオルゼアでの冒険者の在り方を問う
ゲームの内外でストーリーの動きを感じられるグランドカンパニー

ゲーム作品、特にRPGを構成する3要素として挙げられることが多いのが〝システム（バトル）・世界観・ストーリー〟だ。UIとバトルの根本的なシステムの改修、『FFⅩⅣ』がもともと持つ奥深い世界と美しいグラフィック……とくれば、もう1つ足りない要素はストーリーである。吉田氏も以前のインタビューで、今のエオルゼアには冒険者が何をすべきかの導線が弱いと答えられていた。では現在、公式サイト「The Lodestone」でも特設ページが作られて紹介されている「グランドカンパニー」こそが、冒険者たちを冒険者たらしめる導線となっていくのだろうか？

「これはもう、今年の目標の1つ〝LIVE〟そのものです。今まさにプレイしていただけてるみなさんには、何が動き出すのか？ というライブ感を感じていただきたいと思います。まず、大前提としてグランドカンパニーは、コンテンツそのものではありません。各種コンテンツを包み隠す巨大な背景みたいなものです。その情報は、ゲーム内および公式サイト「The Lodestone」上でリアルタイムに更新され、やがては3国の首脳たちも、ゲームのなかでセリフを持ち、キャラクターとして登場してきます。グランドカンパニーは『FFⅩⅣ』をプレイしていくことで、さまざまなエピソードとしてプレイヤーに関わってくるはずです。すでに実装されている、3国の裏の部分が垣間見えたメインクエストとも絡めていけたら、と思っています。また、直接的なコンテンツではないですが、既存コンテンツのギルドリーヴ（ギルドから発行されるクエストのようなもの）や、ビヘスト（少人数でも遊べるバトルコンテンツ）でもグランドカンパニー専用のものが設けられます。第9回のレターでも紹介しているレイドダンジョン（高レベル向け高難度ダンジョン）もグランドカンパニーが関連しています」（吉田）

意識してプレイするのではなく、『FFⅩⅣ』で各コンテンツを普通にプレイしていると、いつの間にか大きなストーリーの波に飲み込まれている……。そんなRPGとしては王道かつ理想的な展開こそ、まさに『FF』。数多くのプレイヤーが、同じMMORPG『FFⅪ』にあって、『FFⅩⅣ』に足りないと感じるカタルシスだろう。また「グランドカンパニー」というキーワードで気になるのは、吉田氏体制以前に追加要素の1つとして発表されていた「カンパニー」（リンクシェルと異なるユーザー同士の同盟ギルドのようなもの？）と名前が酷似している点だ。一度は保留された案件であったが、なんらかの関係性があるのだろうか。

「直接的な関係がどうなるか、今はまだ、お答えできませんが、グランドカンパニーの先に、プレイヤー同士の創り上げるカンパニーが生まれてくることはあると思います。まずは、同じ目的に向けて一緒に遊んで、それぞれの絆を深めたあとに、というイメージですね」（吉田）

もう1つ気になるのが、グランドカンパニー紹介ページにある軍隊の名前やNPCの名前が、『FFⅪ』のプレイヤーであれば聞いたことがあるであろう名前であること。『FFⅩⅣ』の舞台エオルゼアは、ハイデリンという世界の一地方でしかない。もしかすると、どこかで『FFⅪ』の世界ヴァナ・ディールとつながっているのではないか……そんな期待や妄想に胸を膨らませてしまった両作品のファンもいることだろう。

「ユーザーのみなさんが、想像して楽しむ部分だと思いますので。今は〝こうである〟という明言はしないでおきます。あえて、

KEYWORD 2

オートアタックの採用 バトルシステム改修の先駆け



▲プレイ感覚は、オートアタック採用の『FFⅪ』に近くなる？

現役の『FFⅩⅣ』プレイヤーには、かなり衝撃的な変革となる。武器・防具などのパラメータもオートアタックに対応した数値に改修され、最終的にはアクションゲージの廃止などの大きな変更も予定されているとか。

あの名前をここで使った理由は？ というのをアレコレ考えてみてください」（松井）

「よく吉田さんにとって『FF』とはなんですか？ という質問をいろいろなところで受けます。その答えの1つでもあるのですが、『FF』は毎回世界観が違っていても、共通するワードが登場し、そこからイメージするものはファンのみんなが共通だったりします。なので、ファンに媚びるという意味ではなく、〝これもまさに『FF』だよね〟という意味で。今後は『FFXI』に留まらず、いろいろなキーワードを盛り込んでいきたいと思っています。近いうちに、みなさんがよく知っている名前を持つ、あのキャラも登場する予定です」（吉田）

これから〝デカイ〟改変の波が一気に押し寄せる！

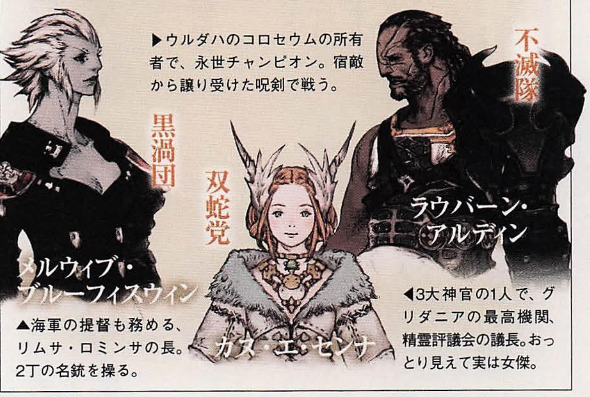
「リテイナーについては、まだまだいろいろと調整しなくてはなりませんが、どういう形であれ、システムとして残すのは確定です。ですので、アイテム倉庫としての調整ですとか、バザーキャラとしての検索機能ですとか、リテイナーとして必要なものは拡張・調整していきます。それこそ、今のリテイナーとは違う使い方も今後想定しているので期待してください。競売所に関してはまったく別の問題で、プレイヤーのみなさんの望む「競売所」というのがいったいどういうものなのかを確認すべく、フォーラムをまだ引き続き見ている状態です。よく引き合いに出されるのが、やはり『FFXI』なのですが、正直あれが最終的な競売所の姿かというと、『FFXI』をプレイしていただいたみなさんでも、いろいろと意見が異なるように見えます。それこそ、リテイナーの検索機能の延長として〝文字入力検索〟と〝購入〟というのがあれば、それで十分機能的ではないか？ と……。なんにせよ、バトルと並んで非常にプレイヤーの関心の集まってる部分なので、中途半端にお答えするよりは、まずはリテイナーをキチンとした形にしてから取り掛かることになると思います」（吉田）

リテイナー関連の議題は、フォーラムなどを見ても現役のプレイヤーが大きく興味を示す議題であることがわかる。プレイヤー間の物流がなくてはオンラインゲームの経済は動かないため、競売所のシステムを含めて慎重に練り込んでほしいところだ。また、リテイナーの別の使い道というのも気にかかる。『FFXI』のフェローシップ（一緒に戦闘をしてくれるプレイヤー専用のNPC）などのように、冒険のお供として外に連れ出せるシステムになれば、遊びの幅もグッと広がるだろう。

KEYWORD 3

『FFXI』との関連性!?
知る人ぞ知るキャラクターも登場する

グランドカンパニー関連のNPCには、下記の用な『FFXI』のキャラクターを彷彿させる人物の姿もある。松井氏に若干はぐらかされた感もあるが、今は氏の言うとおり、その関連性をいろいろ想像してみるのもおもしろいだろう。ちなみに『FF』シリーズ皆勤賞のキャラクター「シド」の名前を出したときの吉田氏の反応から『FFXIV』への登場はかなり濃厚と思われる。



黒渦団 メルウィブ・ブルーフィスウィン
▲海軍の提督も務める、リムサ・ロミンサの長。2丁の名銃を操る。

双蛇党 カヌ・エ・センナ
◀3大神官の1人で、グリダニアの最高機関、精霊評議会の議長。おっとり見えて実は女傑。

不滅隊 ラウバーン・アルディン
▶ウルダハのコロセウムの所有者で、永世チャンピオン。宿敵から譲り受けた呪剣で戦う。

FINAL FANTASY XIV STAFF INTERVIEW

Naoki Yoshida
Akihiko Matsui
Mitsutoshi Gondai

「第10回のプロデューサーレターは、もしかするとこの記事より先に出てしまうかもしれません。そこでは、久しぶりにこれから夏までにかけて実施予定の〝アップデートリスト〟を載せる予定です。そちらを見ていただければ、これから大きな改変とコンテンツの追加がドカドカと押し寄せてくるのが実感してもらえると思います。例えば、大きなものの1つに、レイドダンジョンの次のコンテンツとして〝蛮神イフリート戦〟というものを予定しています。これまでキーワードとしてだけ登場していた蛮神との戦いが、ついに始まりますのでお楽しみに。その大きなバージョンアップを終えたあたりで、私たちも次の段階に移れるのではないかと思っています。プレイヤーのみなさんにやっと〝どうですか？〟と尋ねられる日がくるのではないかと」（吉田）

ローンチ（サービス開始時）の失敗があったとはいえ、スクウェア・エニックスという企業が提供するオンラインゲームである以上、課金の問題というのはいつまでもつきまとう。今後のバージョンアップの見通し、そして課金の時期などについて尋ねると、ハッキリとは答えないものの、氏のなかではかなり明確なビジョンが掴めているように感じられた。また、一部のファンから、いち早く発売が望まれるPS3版に関しては、こう答えてくれた。

「我々の最初の目標としては〝課金を開始しても問題ないレベル〟まで、Windows版の『FFXIV』を立て直すことです。もちろん、PS3版のほうも並行して進めている部分ではありますし、グラフィックの再設定ですとか、みなさんがご期待してくださっている形の上を行けるようなメドは立ちつつあります」（吉田）

なによりも今遊んでくれているWindows版のプレイヤーを最優先に。この姿勢は、以前インタビューしたときとなんら変わりはない。パッチ1つでゲーム内容が激変するのは、オンラインゲームでは珍しくないことだ。ただ、吉田氏らは、渡されたときから重いバトンを投げ捨てることなく、自分たちがこれまでに提示してきた案件を確実に改修してきている。完成された時点でプレイをスタートする……それも確かに正しい選択だと思う。だが、吉田氏の言葉を借りれば、作品が生まれ変わる過渡期をスタッフと一緒に味わえる〝LIVE感〟も『FFXIV』の楽しみ方の1つなのではないだろうか。そのタイミングこそが、まさしく〝今〟なのである。最後に『FFXIV』のさらなる完成を心待ちにするファンに向けて、3人が語ったメッセージを記して今回のインタビューを終わろうと思う。

「バトルの改修という面でいうと、修正ではなくて本当にイチからというつもりで腰を据えてやっていこうと思います。ただ、どうしてもバトルの場合、影響する範囲が大きいので、なるべく小分けにしたいのですが、なかなか区切れない要素が多く……ジレンマと格闘する毎日です。だいぶお待たせしておりますが、やっと走り出せそうな感じになってきましたので、ぜひ期待していてください」（松井）

「『FFXI』と同じく、また松井とタッグを組むことになったわけですが、ベースをしっかり作り直したうえで『FFXIV』らしさのあるバトルに持っていきたいと思います。『FFXI』ともども、今後もよろしくお願いします」（権代）

「震災の影響などもまったくないわけではなくて、予定していたパッチが1本まるごと飛んでしまったりもしています。バトルの大きな改修が、実際に開発チームのなかでは動いてますので、これからはパッチ1つ1つがこれまでのようなスピードで出せなくなってしまうかもしれません。今までよりペースは落ちてしまうかもしれませんが、そのぶん大きいのが毎回くると思っていただければ。ご期待ください！」（吉田）



ライブ感を感じながらおつき合いください！

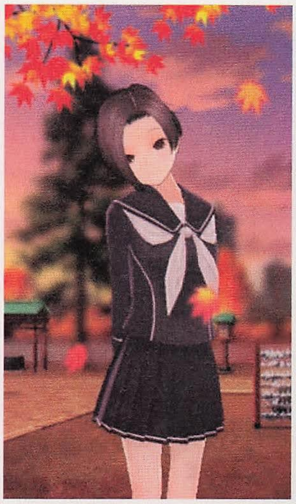
3DSでカノジョと新体験



恋人同士の日々が絆になるあなただけのカノジョ

恋人になってからの時間がメインとなり、日々の想い出を積み重ねていく『ラブプラス』。その魅力的なキャラクターと独創的なシステムが話題となり、発売後またたくまに社会現象にまで発展した。そして昨年には、『ラブプラス＋』の熱も冷めやらぬなか3DSでの新作の制作が発表され、全国のカレシたちのみならず、3DSユーザーたちの注目も集めることとなった。

本作は、タイトルに冠した『NEW』の文字が示すとおり、『ラブプラス』の完全新作。キャラクターモデルを一新し、モーションが大幅に増え、カノジョの表情も豊かになり、すべてが新しくなっている。また、これまでにない新たな要素・システムも満載で、特筆すべきは、カメラ機能を使ったカレシ（プレイヤー）の顔認識。そして、それらに対してしっかりとカノジョが反応してくれるなど、3DSに搭載された機能を余すことなく使った意欲的な挑戦が試みられている。今回は、そんな本作のさらに詳しい情報を引き出すべく、シニアプロデューサーの内田明理氏と、プロデューサーの石原明広氏に直撃インタビュー！







シニアプロデューサー内田氏＆プロデューサー石原氏に聞く！

『NEWラブプラス』はココがNEW

――本作の企画が動き出したのは3DSが発表されてからになるのでしょうか？

内田氏（以下、内田） 実は、3DSの発表前から次の『ラブプラス』は検討されていました。そして、昨年のE3で3DSが発表されたときに『ラブプラス』の新作を求める要望が多くて、そのまま始動した形です。

石原氏（以下、石原） 3DS発表のタイミングがちょうどよかったというのもありますが、今まで実現したくてもできなかったことが実現できる魅力的なハードですからね。

――3DS上で魅力的なカノジョたちを表現するのに、見栄え的な面での新しい試みなどはありますか？

内田 お客様に伝えるカノジョたちのかわいさはグラフィックだけではないという信念は変わりませんが、やはりグラフィックは綺麗なほうがいいですよね（笑）。

石原 そうですね。髪型は、DSではある程度漫画的な表現にせざるを得なかったのですが、表現力が上がったことにで、より自然な髪型もできるようになりました。あえて、地味な髪型にすることも可能ですよ。

内田 さらに、風や雨といった天候の演出も加えました。リアルな時が流れるとわの市でカノジョと過ごす日々の時間が、さらに楽しい想い出になるかと思います。

石原 立体視での表現では、奥行きや飛び出るといった端的な表現ではなく、カノジョとの距離感が感じられるものにしました。カノジョとの待ち合わせや、キスをする際に近づくとき、向こうからこっちに来る、カノジョの一歩一歩が大きく感じられるんですよ。

――顔認識を使った「カレシロック」の精度は、どれくらいのものなのでしょうか？

石原 例えば、私がメガネを付け外しをしたり、髪型を変えたり、ヒゲを生やしたりしても大丈夫です。試しにわざと変顔をして顔の形を大きく変えてみたりもしましたが、キチンと認識してくれましたよ。

内田 これの応用で、性別や年齢の判定もできます。とてもおもしろい機能なので、お客様同士のコミュニケーションツールとして、実際のお友達を紹介する「カノジョ紹介」という遊びも用意しています。

石原 カレシロックに関しては精度が非常に高いので、他人が自分のカノジョに触れることはほぼできませんね。

――よく似た双子だとどうなるんでしょう？



▶高い認識精度を誇るカレシロック。これでもうカノジョはあなただけのものに！

※画面は開発中のものです。
※画面写真は、2D表示のものです。ニンテンドー3DSの3D映像は、同本体でしか見ることができません。

NEW LOVEPLUS

ラブプラス

3DS	NEWラブプラス
2011年秋発売予定	価格未定
恋愛 実用	ジャンル ETC（コミュニケーション）
	メーカー KONAMI
	備考 プレイ人数 1人（通信時最大3人）



高嶺愛花
Takane Manaka

CV:早見沙織

テニス部のエースで成績優秀。家柄もいい「高嶺の花」な同級生。生真面目な性格ゆえに、周囲の人からも距離を置かれがち。



小早川凛子
Kobayakawa Rinko

CV:丹下 桜

気が強く生意気な後輩。ぶっきらぼうで、1人でいることが多いが、根は素直で寂しがり屋。背が小さいことを気にしている。



姉ケ崎寧々
Anegasaki Nene

CV:皆口裕子

優しく面倒見のいい、お姉さんタイプな先輩。責任感が強く、バイト先でも頼りになる存在。チャームポイントは泣きぼくろ。

内田　双子だと……だませるのかなぁ（笑）。
石原　今度、試してみますか（笑）。

——『NEWラブプラス』に移行するにあたり、追加した要素や採用したシステムなどはありますか？

石原　実は『ラブプラス』は、女性ユーザーさんにもご好評いただいております。そこで、呼んでもらえる名前のなかに、ごく一般的な女性名もある程度入れています。

内田　カレシ同士が楽しめる要素として、自分のカノジョがほかの人のカノジョと友達になる機能も追加しました。自慢のカノジョをどんどん紹介したくなるようにしてあります。

石原　例えば、私のカノジョの愛花が内田のカノジョの凛子と仲よくなると「久しぶりに内田君のカノジョに会いたいな～」となるわけですよ。これで、カレシ同士のコミュニケーションも進むのではないかと（笑）。

内田　そんな不思議な世界の幕開けです！

——まだ発表されていない新要素について、ちょっとだけ教えてください。

石原　まだあまり詳しくは言えないのですが、カノジョと熱海での一泊デートを楽しんだ方たちから「次の場所はどこですか？」という声をいただいてまして。それに応えるべく、今回もおもしろい遊びを考えています。

内田　少しヒントを出すとしたら……うーん「ローマの休日」としておきましょうか！

——最後に、『NEWラブプラス』の発売を心待ちにしている全国のカレシたちに向けてメッセージをお願いします。

内田　当たり前で、毎回そうでありたいのですが「今のカノジョが一番かわいい」。そんな『ラブプラス』を目指しています。カレシには新鮮な驚きを、新規の方でも興味を持てる間口の広い作品にします。ご期待下さい。

石原　新たな『ラブプラス』への意気込みがタイトルの『NEW』に込められています。3DSが持つ機能・性能の限界に挑戦しておりますので、期待してお待ちください！



閃乱カグラ
―少女達の真影―
せんらんかぐら

可憐な美少女くノ一たちが3Dで激しく乱れ舞う！

国立半蔵学院所属の善忍たちと、闇の力に動かされた秘立蛇女学園所属の悪忍たちとの戦いを描く、セクシー忍者アクションが3DSに登場。3Dによる臨場感たっぷりの世界で、八重樫南氏が描く美少女たちが乱舞する。その彼女たちの魅力を、高木プロデューサーのコメントとともにお伝え！　飛鳥を演じる、原田ひとみさんのインタビューも見逃すな！


▲セクシーな変身シーンもあり！　もうなんでもできそうだ！



▶アドベンチャーパートでは、学園での彼女たちの日常を描く。


◀連続コンボなど、派手なバトルが展開するアクションパート！

3DS	閃乱カグラ -少女達の真影-
2011年夏発売予定	¥5,980（税込）
ACT	ジャンル ACT（爆乳ハイパーバトル）
	メーカー マーベラスエンターテイメント
	備考 プレイ人数：1人

にゅうにゅう
高木プロデューサーコメント付きで紹介♥



未来（CV：後藤 沙緒里）

蛇女学園1年の女の子。外見が幼いことを気にしており、人から無視されることを一番嫌う（B：62　W：48　H：59）。「爆乳ハイパーバトルといえど、控えめなお胸のキャラも必要です。性格的には幼いですが、スカートをたくし上げると飛び出てくる機銃は一番実現したかった忍法（？）です。ちなみに男の娘ではありません」（高木氏）

雲雀（CV：井口 裕香）

甘いお菓子やかわいいものが大好きな半蔵学院1年生。がんばり屋だが、何かと問題を起こす（B：80　W：55　H：73）。「恥ずかしながら、自分が好きな要素だけで作りました。バストの数字よりイラスト上の見た目が少し大きいのは、まだまだ成長の余地を数字上は残しておくことが必要に違いない……と思っているからなのです」（高木氏）

日影（CV：白石 涼子）

実力はあるが感情が薄く、葛城からの挑戦も気乗りしない様子で受け流している蛇女学園3年生（B：85　W：57　H：85）。「蛇女5人の中で唯一、蛇っぽいイメージを持たせたキャラクターです。長めの舌とぬるぬるとした動き、爆乳だけではなく腰からお腹にかけてのハリ感にも注目してほしいです。虚ろな瞳がチャームポイント」（高木氏）

柳生（CV：水橋 かおり）

半蔵学院1年生だが、イカの力を秘伝忍法とする実力者。いつも冷静で無駄なことを嫌う（B：85　W：60　H：83）。「忍者なので和風要素も必要だと思い、和傘に眼帯の似合うクールなキャラを設定しました。元々は〝義〟を尊ぶまじめなキャラだったのですが、設定を詰めるなかで日に日に雲雀好きとなっていきました」（高木氏）

焔（CV：喜多村 英梨）

蛇女学園の2年生。蛇女メンバーではリーダー格で、飛鳥とは縁が深いライバル的存在（B：87　W：57　H：85）。「敵のリーダーなので、燃えるようなカッコよさと強さを求めるうちに、刀が増えていきました。褐色の肌に残る、日に焼けていない白い肌がポイントです。果たして7本目の刀はどう使うのか。口、それとも胸!?」（高木氏）

飛鳥のCVを務める原田ひとみさんインタビュー



――まず、アフレコを終えた感想をお願いします。

原田ひとみさん（以下、敬称略）：飛鳥は「熱い娘」という印象でしたね。戦隊ものでいうと「レッド」のような、すごく真っすぐな主人公というイメージを持ちました。

――どのようなところに気をつけて演じましたか？

原田：ゲーム内でよく話し相手となっているひばりちゃんは、ふわふわした、かわいらしい印象がありますね。ですので、ひばりちゃんとの違いを出すためにも、いつもより低めの声で演じてもらうように、ディレクターには言われていました。気をつけたのは、主人公の「真っすぐで元気な娘」という設定どおり、元気さが損なわれないようにしつつも、時折かわいらしいところや恥じらうところも見せるようにしたところですね。ストーリー内容によっては、かわいらしさやツンと澄ました部分をアップさせています。服が破れて恥じらうときの声も何パターンかあるので、楽しみにしてください（笑）。

――演じている飛鳥についての印象はどうですか？

原田：一度決めたことはかたくなに守るところや、太巻きが好きなところが似ていますね。その太巻ですが、アフレコで飛鳥がおいしそうに食べているシーンを見ていたら、とてもお腹がすいてきました。あとは胸の大きさも似ているかもしれません（笑）。このお仕事について聞いたとき、これまで正統派なキャラの声を演じたことは少なかったので、ビックリしました。これが噂の「パイキャスト」というものかと思いましたよ（笑）。その後、詳しい資料や動いているシーンを見たら、より「正統派で真っすぐな娘」という印象が強くなりました。これまでクセのあるキャラクターを演じることが多かったので、飛鳥はどのような印象の声にするのか少し悩みましたが、自分の新境地を開拓できて嬉しかったです。

――飛鳥以外で気になるキャラクターはいますか？

原田：葛城さんのセクシーさが、とても気になりました（笑）。ジャンルで言うと「露出萌え」になるのかな？　もしかしたら露出することが、彼女にとってのジャスティスなのかもしれませんね。また斑

天空を突き抜ける龍となれ!!!



春花（CV：豊口めぐみ）

弱い者いじめを最高の楽しみとする、サドっ気の強い性格の持ち主。蛇女学園3年生（B：99 W：55 H：88）。「エッチなお姉さんは好きですか？　はい、好きです。白衣をバッと開くとそこには桃源郷が……。その白衣の中に俺を閉じ込めてくれ、傀儡子にされても構わない。なんかもう死んじゃうけど騙されてもいいかな？」（高木氏）

葛城（CV：小林ゆう）

豪快な性格の半蔵学院3年生。涙もろく親分肌だが、女の子が大好きで、趣味はセクハラ（B：95 W：57 H：90）。「この企画を作り始めて最初に設定とデザインを進めたのが、葛城でした。あまりにも直球ドストレートな潔い爆乳を目指しました。おおざっぱだけど、仲間想いで涙もろいところもある頼れる姉貴です」（高木氏）

詠（CV：茅野愛衣）

蛇女学園の2年生。お嬢様口調で見た目は穏やかだが、内面では憎悪が渦巻く（B：95 W：58 H：90）。「甘く優しい笑顔を守ってあげたい……しかし巨大な剣を持ち、腰にもいっぱい痛そうなのが付いているし、腕にも何かハメてきたぞ！　でもボプンとこぼれ落ちそうな胸は、なんともけしからん。危険かわいい詠さんです」（高木氏）

斑鳩（CV：今井麻美）

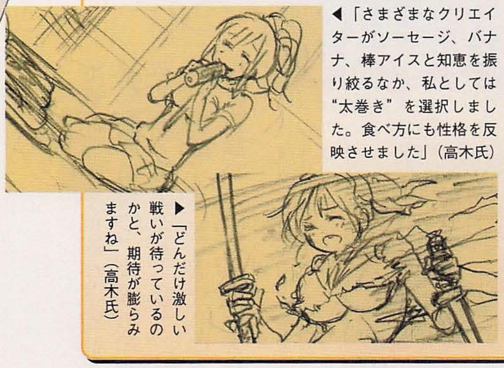
いつも冷静沈着で、メンバーのお姉さん的存在。半蔵学院3年生で、クラス委員も務める（B：93 W：59 H：90）。「育ちのよさから醸し出す清潔さはあるが、年頃の女の子として、恥ずかしいことにもいろいろと興味がなくもない。でも、やはり頬が赤らんじゃう。強さと美しさだけではなく、斑鳩の持つ〝隙〟を堪能してください」（高木氏）

飛鳥（CV：原田ひとみ）

半蔵学院の2年生。いつも元気いっぱいで、何ごとにも一生懸命。祖父は偉大な忍（B：90 W：57 H：85）。「デザイン作業では最も苦労しました。強烈な個性はないが、主人公としての存在感を出すようにしています。2本の刀の位置は、ポーズと合わせて〝刀を抜くときに胸が挟まれて寄る〟ことを重要視して決めました」（高木氏）

OPアニメの絵コンテを特別公開!

OPアニメでは、主人公・飛鳥をはじめとする美少女くノーたちが華麗に舞う。ここでは特別に絵コンテ2枚をプロデューサーコメント付きで紹介。



◀「さまざまなクリエイターがソーセージ、バナナ、棒アイスと知恵を振り絞るなか、私としては"太巻き"を選択しました。食べ方にも性格を反映させました」（高木氏）

▶「どんだけ激しい戦いが待っているのかと、期待が膨らみますね」（高木氏）

先着購入特典

「少女達の秘密ファイル ～ビジュアルブック&サントラ・ドラマCDセット～」



先着購入特典も見逃せない！　内容は、設定資料、八重樫南氏が描く美少女たちの秘密&イラスト満載のビジュアルブック、サウンドトラック、そして豪華声優陣によるドラマCDがセットと超豪華！

……………10人の美少女くノーの魅力を

鳩さんの軍服姿は、とても素敵だなと思いました。私は黒ストッキングや黒タイツ姿の娘が大好きなので、余計に気になりました。この黒ストッキングは破れると聞いたときは、テンションが上がりましたよ（笑）。

――飛鳥の服が破けるシーンを見たときは、どう思いましたか？

原田：3D画面で見させていただいたのですが、服が破れるうえに、それを立体視できてしまうという……大変な事態になったと思いました（笑）。「爆乳ハイパーバトル」というキャッチコピーも素晴らしいです。この先も、メーカーさんには限界まで挑戦してほしいです！

――忍に対してどのような印象を持っていますか？

原田：私は時代劇ものが好きなので、実はずっと忍者を演じてみたかったんですよ。くノ一はセクシーという印象があるので、どんな娘なんだろうとワクワクしていました。演じるときは、その妖艶さを出すことも意識しましたね。

――もし忍術を使えるとしたら、どんなものを使ってみたいですか？

原田：いつでも好きなときに風を起こせる「神風の術」です！　火をおこしたり、スカートが短い娘の前で使うと奇跡が起こったりと、いろいろな効果がありますね（笑）。

――それでは最後に、ゲームを楽しみに待っているユーザーにメッセージをお願します。

原田：美少女たちが3Dで見られ、服が破れるというセクシーな部分と、忍者バトルという硬派な部分があるゲームだと思います。ニンテンドー3DSでは初めて、かわいい女の子がたくさん登場するゲームなので、発売が楽しみです。開発画面を見てワクワクしましたし、プレイヤーのみなさんと一緒に発売日を待ちたいです。飛鳥は見ていて気持ちのいい娘だと思うので、プレイヤーのみなさんが落ち込んだときや挫折したときにこのゲームをプレイしてもらうと、元気になれるんじゃないかなと思います！



原田ひとみさん Profile

ぷろだくしょんバオバブ所属。代表作は「バカとテストと召喚獣」（姫路瑞希）や「ひだまりスケッチ×☆☆☆」（乃莉）など。

【帰ってきた】パンゲア探究 Pangea Inquiry

「地球再生」を目指してアースノイドの冒険が始まる

地球からの宇宙船が不時着した星で生まれ育つ、人類の子孫であるアースノイド。彼女たちの夢と希望、そして探究心に満ちた冒険がついにスタートする！



アースノイド・ファレスの1日(クエスト編)

私が最長老のローザさまから、探索に出ることを許されて、はや数日。探索は思っていた以上に大変だけど（特にガーディアンたちの扱い！）、それ以上にワクワクすることもたくさんあって、毎日楽しいのなんの。さて、今日はどんな依頼があるのかしら～と遺産情報室に行ってベレタからの情報をチェック。ベレタっておっとりしているけど、こうやって遺産の情報を整理しているんだからあなどれないわよね。探索情報を見てみると、パンゲアキャノンを作っているメッキーたちからの依頼を発見。どうやらパンゲアキャノンを作るための材料が足りないみたい。あれが完成したら別の宇宙船跡にも行けるようになるみたいだから、これは私の探索場所を広げるためにも持ってきてあげないと！

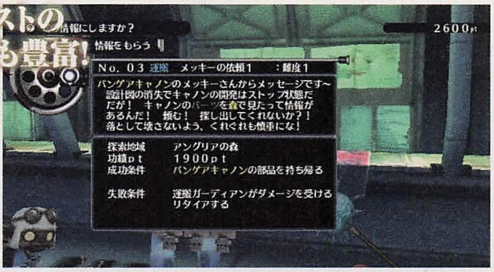
さっそくベレタにこの依頼を受注することを伝え、私の話を聞いて探索に興味が出てきたらしいシャンレンのキッチンでアイテムを補給してアングリアの森へ。この前からずっと一緒にいるガーディアンたちから「やすみ　よこせ！　つかれた！」って訴えられたけど、モンスターとのバトルがメインじゃないからとなだめることに成功。……でも、確かにモンスターとのバトルでガーディアンたちに手伝ってもらうことはなかったけれど、見つけ出したパンゲアキャノンの材料が大きくて、か弱い乙女な私に持つことができなかったのは計算外だったわ。結局ガーディアンたち全員に担いで持っていってもらうことに。運んでいる間、襲ってくるモンスターは私1人で倒せたけれど、予想外の労働をさせてあの子たちには少し悪かったかな……。

目的のものをパンゲアに持ち運んで、ベレタに探索の報告。それからガーディアンたちに「手当て」として特別にお酒をふるまってあげることに。それまで不満顔だった子たちがお酒を目の前にすると、態度が一変してちょっとおもしろかったわ！

クエストの進め方

❶ カウンターのベレタからクエストを受ける

ストーリーは、パンゲア内にある「遺産情報室」でベレタからクエストを受注し、それをこなしていくことで進んでいく。モンスターの討伐や特定の素材の収集など、依頼内容はさまざま。クエストを受けたら反対側のカウンターにあるキッチンで、体力やアクションカートリッジを回復できるアイテムを補充することも忘れないように！



▶クエストを選択すると、内容や目的地、成功条件や失敗条件も確認できる。

❷ 必要があればガーディアンを再編

ゲームがスタートしてからしばらくは、ローザと古い付き合いがあるらしいガーディアンたちが一緒に来てくれる。だが、その後はガーディアンたちの住むズブロ村に行って、最大6匹を雇ってパーティを組む。


▲見た目はもちろん、能力にも個体差がある。いろいろなガーディアンを連れていってみよう。



◀ガーディアンに新しい武器を与えて強化！　武器の生産も、このズブロ村の「うけつけ」で行うことができる。

❸ 目的のフィールドへ移動する

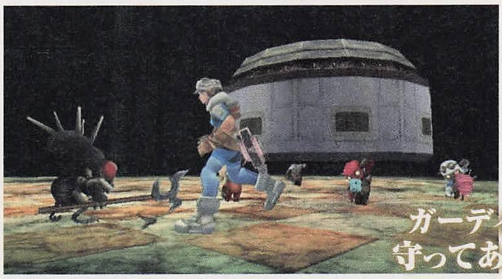

▶なんと、モンスターにフィールドまで運んでもらえる!?

パンゲアから、「太陽の船」と呼ばれる探索船に乗ってフィールドへ移動する。ストーリーが進むと、探索船以外の乗り物も登場するとか…。

❹ クエストの目的を達成する

フィールドに着いたら、探索をしながらクエストの成功条件を満たそう。クエストには「戦闘」「回収」「運搬」「捕獲」「納品」の5種類があり、上のレポートでフェレスが受けたのは「運搬」だ。

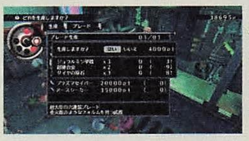




▲◀フィールドのアヤシイところを調べたらパーツが出現！　運搬中、戦えるのはプレイヤーのみとなる。

Check! 素材を集めて武器を強化できる

フィールドの探索時やモンスターを倒したときに入手できる素材。これを集めて「開発室」にいるアルテに話しかけると、新しい武器を作ったり強化したりできる。


◀プレイヤーの技は武器により変化。自分に合った武器を探してみよう。

❺ ベレタに報告してクエストが完了！

クエストを達成すると、フィールドに「目的達成」の文字が出る。しかし、これでクエストをクリアしたことにはならない。パンゲアに戻って、ベレタに報告することでクリアとなる。報酬もこのときにもらえる。



◀どんなクエストでも報告は必須。この際にベレタから伝言をもらうことも。



クエストによっては遺産が手に入るものも…

EARTH SEEKER アースシーカー

Wii	アースシーカー
2012年6月23日発売	￥7,140（税込）
ジャンル	ACT
メーカー	販売：角川ゲームス／制作：エンターブレイン／開発：クラフト＆マイスター
備考	プレイ人数：1人用

ACT　SF　冒険



アースノイド・ファレスの1日（バトル編）

この前、パンゲアキャノンのパーツを運んでくれた子たちにはお休みをあげることにして、別のガーディアンたちと一緒にちょっとアングリアの森をブラブラすることに。それにしても、ガーディアンたちって本当に「お酒」が大好きだけど、あれってそんなに美味しいものなのかしら……？　アングリアの森にはもう何度も足を運んでいるから、新しく仲間にした子たちにどんな能力があるのかを確かめるのにはうってつけの場所なのよね。しばらくガーディアンたちとローザさまの噂話……もとい雑談をしながら歩いていると、モンスターを発見！　今回はこの子たちの力量を知ることが目的だから、私は少し離れたところから命令を与えるだけ。……なんかこの光景って、すっごーく「デキル女」に見えたりするのかしら……♥　なーんて考えていたら、モンスターの体当たりを受けちゃった。いくら命令をするだけだからって、ぼんやりしてちゃダメだよね！　体勢を立て直して、改めてガーディアンたちに命令。エナジーボールをどんどん発動させて、モンスターが攻撃するスキを与えずにガンガンいっちゃえ!!　どうやらこの子たちは、風属性のエナジーボールを覚えている子が多いみたい。今までのガーディアンたちはバランスよくいろいろな属性を覚えていたけれど、場合によってはこういうふうに1つの属性に特化した戦い方もアリなのかも……。

そんなこんなでモンスターを（ガーディアンたちが）倒したら、バチバチっと電撃弾が！　私は一切戦っていないのに、2回も攻撃を受けちゃったわ……。でも、そのあとにコンテナが出現して、開けたらアイテムをゲット。ガーディアンたちからは、モンスターを倒すと仕掛けが作動することもあるってことを先に言えと、文句を言われちゃったけどね。ごめんごめん、入手した素材でアンタたちの新しい武器を作ってあげるから許してよ。ね？

ガーディアンたちの特徴はわかったから、一度パンゲアに帰ることに。正直、私たちアースノイドには使えない「エナジーボール」で戦えることが、少しうらやましく思えるときもあるの。エナジーボールをポンポン生み出すのって楽しそう。でも、本当にアースノイドには無理なのかしら……？

タイムストップバトルの流れ

❶モンスターをロックオンする

モンスターを見つけたら、＋ボタンでロックオンしよう。複数いる場合はもう1度＋ボタンを押すと、ターゲットの切り替えを行うことができる。ロックオンをすると、モンスターが少し拡大されるので挙動も見やすい。



◀モンスターと距離があっても、ロックオンすることはできる。

❷アクションカートリッジぶんのコマンドを入力！



Aボタンを押すと、コマンド入力画面が表示される。それと同時にゲーム内の時間もストップするので、この間はモンスターに襲われる心配はない。コマンドを選択すると、画面下のアクションカートリッジに自動的に消費されるぶんが表示される。例えばガーディアン2匹で火属性の攻撃を選ぶと、カートリッジ2つに火アイコンが表示され、この攻撃でカートリッジを2つ消費することがわかる。

Check! ガーディアンたちのさまざまな戦い方

ガーディアンは物理攻撃を行うことも可能だが、やはりエナジーボールでの攻撃が主体。エナジーボールには「火」「氷」「雷」「風」の4種類があり、ガーディアンごとに得意な属性は異なる。各ガーディアンは、必ずなんらかの属性を1つ所持している。エナジーボールは使えば使うほどレベル（熟練度）が上がり、レベルが高くなるほど攻撃力も上がっていく。属性とレベルの組み合わせにより、特殊な技も繰り出せるようだ。



❸入力したコマンドでモンスターを攻撃！

コマンドを入力したら、Zボタンを押すと攻撃がスタート。あまりにもモンスターとの距離が離れていると攻撃が発動しないので気をつけよう。発動させたらそれで終わりではなく、自分やガーディアンがモンスターからの攻撃を受けないように立ち回ること。アクションカートリッジはリアルタイムで回復していくので、モンスターを倒すまでは次のコマンド入力も行おう！

▶ガーディアンが構えを取ったり、杖を振り回したり、エナジーボールで攻撃する姿は一見の価値アリ。

▼もちろんプレイヤーが攻撃を行ってもいい。装備している武器によって使える技が異なるので注目！





攻撃中もコマンドを入力して次の攻撃を！

注意！ 行動がモンスターに阻止されることも！

コマンドを入力しても、発動には少し時間がかかる。その間にモンスターの攻撃を受けて技が不発に終わる場合もあるので気をつけよう。

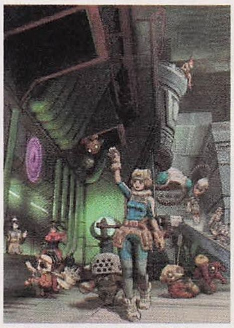


◀1ボタンによる回避や、2ボタンのガーディアン呼び寄せは重要。

モンスターの挙動に気をつけよう！

イメージイラストで見る『アースシーカー』の世界

本誌で掲載したイラストなどから、世界観をチェック。

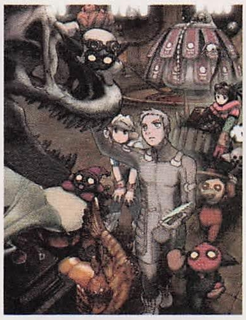


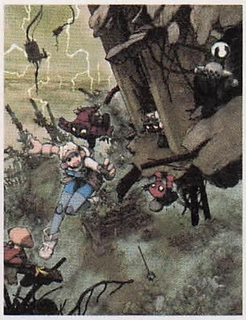
●パンゲアでの日常

▲パンゲアは拠点であり、アースノイドたちの住居。仲間たちが出発を見送ってくれて、帰ってくれば笑顔で出迎えてくれるからこそ、どんな冒険も乗り越えられる。

●地球に想いを馳せて

▼収集した地球の遺産を調べる、アースノイドとガーディアンたち。特にイラストの中心にいる男性アースノイドのアダムは、遺産に強い関心を寄せているようだ。



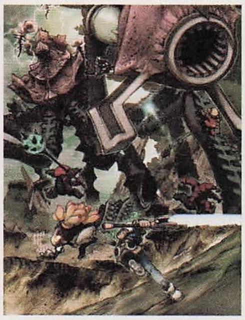


●探索はスリリング!?

▲フィールドにはモンスターのほかに、アースノイドに害を与えるウイルスも蔓延している。だが、イラストのフェレスの足元を見ると、敵や害はそれだけではない!?

●モンスターとバトル！

▼「再生プログラム」が生み出した、勘違い生物・モンスターとの戦い。フィールドごとに、多種多様なモンスターが徘徊しており、彼らとのバトルは避けられない。





●不時着した宇宙船

▲この星に不時着した宇宙船の1つ。1000年もの時を経て、機体はすっかりコケまみれに。損傷した部分から、宇宙船の中をうかがうこともできる。

学園3DRPGが開校！

剣と魔法と学園モノ。3D®

楽しい学園生活と、本格的なダンジョン探索が同時に楽しめる『剣と魔法と学園モノ。』（ととモノ。）シリーズ。その最新作が、ニンテンドー3DSで登場！

3DS	剣と魔法と学園モノ。 3D
2011年7月7日発売	¥5,880（税込）
冒険 ジャンル	RPG（本格3Dダンジョン学園RPG）
メーカー	アクワイア
備考	プレイ人数：1人用

新要素を開発者からのコメントとともに紹介！

古きよき3DRPGのおもしろさを継承しつつ、学園を舞台にしたストーリーや個性的なキャラなど、現代風の楽しさを追求して人気シリーズとなった『剣と魔法と学園モノ。』。そのシリーズ最新作は、これまでに培ってきた伝統あるシステムと、ニンテンドー3DSが可能とした革新的なシステムが融合して新たな楽しみを生み出すことに成功している。初めての人はもちろん、シリーズファンにとっても未体験のおもしろさを味わえるハズだ。ここでは本作で初搭載となる注目ポイントを、開発を担当した株式会社ゼロディブの代表取締役・原神氏からいただいたコメントとあわせて解説する！



セルシア

前作「3」にも登場した、プリシアナ学院の2年生。名家の子息で、とても生真面目な性格。

ダンジョンもバトルも大迫力の3D対応

ダンジョン探索や戦闘シーンは、3D立体視に完全対応！　モンスターたちとの戦いが、かつてない迫力で楽しめる。また、密林、砂漠、地下迷宮などの多彩なダンジョンは、まるで本当に迷い込んだかのような臨場感にあふれている！

開発者コメント

『剣と魔法と学園モノ。』は、「本格3Dダンジョン学園RPG」というジャンルで作成しています。その『ととモノ。』を本当の3Dで表現することができて、とても嬉しかったです。スタッフ一同、気合を入れてがんばって作りました。



◀3D立体視に対応した戦闘シーンは、まさに迫力満点！



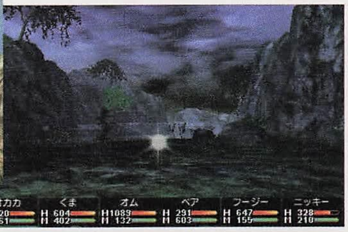
ウリョウ

タカチホ義塾の1年生。東方タカチホ大陸に源流を持つ侍の家系で、家の使命を背負う。

アラウンドビューで世界を見渡せる！

アラウンドビューとは、視点を動かして迷宮を見渡すことができるシステム。本体を実際に上や左に向けることで、ゲーム内の画面もその方向へスクロールする。これで、周囲をしっかり探索することができる。さらに迷宮内を見渡すことで、ときには光るものを発見できる場合も。思わぬお宝が見つかるかもしれない。





▲▶本体を動かした方向に画面も動く。リアルに探索している気分になる。



開発者コメント

3DSの機能を使った何かを追加することになり、いろいろなアイデアを出し合ったうえで開発しました。そのときは開発も終盤だったので苦労しましたが、実際にダンジョンにいるような感覚を味わえたときは、ついニンマリとしてしまいました。



シスル

モーディアル学園の1年生。ダブルスクールで、プリシアナ学院にも在籍している。

新学科も続々と登場するよ！

学科とは、通常のRPGでは職業にあたるもの。戦士やナイトなど以外にも、ツンデレやマニアなど、ユニークな学科が多数登場。さらに本作では、新たに兄・姉学科が加わった。状態異常の回復能力に長ける、支援系の学科となるようだ。

開発者コメント

新学科に関しては本当に悩みました。出しては没、出しては没を繰り返して作成しました。最後の最後まで、調整に時間をかけておりますので、ぜひとも新学科を選択して、遊んでみてください。もちろん、今までの学科にも手は加えています。



◀ツンデレ学科では、いったいどんなことを学ぶのか？

SYSTEM POINT 1

学園を舞台にした自由な冒険!!

ここでは、『ととモノ。』シリーズに代々受け継がれている基本要素を紹介していこう。プレイヤーは、冒険者を育てる「冒険者養成学校」の生徒となって、自由な冒険を楽しんでいく。キャラメイクで自分だけのキャラクターを作り出し、6人パーティを組んで、危険なダンジョンへ挑んでいこう。学校には多くのNPCがおり、協力したり、競い合ったりする交流イベントも発生する。



▲冒険の準備を整えたら探索へ。モンスターとの戦いでレベルを上げたり、アイテムを入手したりして己を強化していこう。ときには財宝などを見つけることができるかもしれない。

▼学園には多くのNPCたちが在籍している。恋の相談や学校行事など、学園ならではのイベントも多数発生。彼らとの学園生活を満喫しよう！





▲装備の売買ができる購買部や休息できる学生寮、キャラクターを作れる職員室など、拠点となる学校にはさまざまな施設がある。これらをうまく利用して、冒険の準備をしっかり整えよう。

ニンテンドー3DSで楽しむ

すれちがい通信でゲームの楽しみも広がる!!



カーチャ先生

前作で登場したドラッケン学園で、保健医を務めるセクシーな女性教師。堕天使だが、かなりの善人らしい。

本作はすれちがい通信機能に対応しており、通信が成功すると、他のプレイヤーのパーティ編成やコメント、名前などを見ることができる。自慢したいパーティや、見た目重視のパーティなどを作って交流を楽しもう。また、すれちがい通信には、パーティ情報の交換以外にもう1つ秘密があるとか……!?



◀他人の編成が気になるけど、聞くのは恥ずかしいという人は、ぜひ活用してみよう！

▼あいさつなどのコメントを設定したら街中へ出発！　果たして何人とすれちがえるか!?



開発者コメント

制作当初から『ととモノ。』の世界に自分以外のパーティが登場する、ということを実現してみたかったので、すれちがい通信によるパーティ交流やダンジョン内での遭遇を表現しました。でも通信機能の実装は苦労しました（泣）。

たくさんの新NPCが登場するよ!!

舞台は、剣と魔法が使えるファンタジー世界にある冒険者養成学校・モーディアル学園。その学校の扉を叩いた冒険者志望の若者たちの、冒険と探索の日々が描かれる。学園内で起こるイベントでは、多くのNPC（プレイヤーが操作しないキャラクター）たちが登場し、物語を彩ってくれる。左のアネモネをはじめとした、本作が初お目見えのNPCも多数登場。



開発者コメント

今回も、うし、病先生に無理をお願いして、かわいらしいキャラクター描いていただきました。前作の発売後、要望の強かった種族・性別を検討し、ストーリーに合わせたキャラクターとして登場するので、楽しみに待っていてください。

アネモネ

プリシアナ学院の1年生。都会とオシャレが大好きな現代っ子だが、なぜかときおり話し方に訛りが混ざる。



▲新しいNPCのキャラクターデザインは、シリーズおなじみのうし先生、病先生による描き下ろしとなっている。



開発者コメント

自分のキャラクターのバリエーションアップのため、さらには今までの戦闘に少し変化を加えるために、今作で初めて導入してみました。思いのほか役に立つと思いますので、彼らサポートペットをぜひとも活用してみてください！

ペットの能力によって、キャラクターを強化する新システムを搭載。詳細はまだナゾだが、いろいろな外見をしたペットが登場する。どれを選ぶかで、強化される能力も変わってきそうだ。

ペットでキャラを強化する サポートペットシステム!



タンポポ

モーディアル学園の1年生。とても温厚な性格で、誰とでもすぐに仲よくなれる。

SYSTEM POINT 2

大迫力のコマンドバトル!

ダンジョン探索中、モンスターに出会ったらいざ戦闘へ！　戦闘システムは、1人ずつ「たたかう」「まほう」などのコマンドを入力していく、シンプルなコマンドバトルで展開。魔法やスキルも効果的に使えば、楽に戦えるはずだ。なお細かなモンスターたちの動きや、攻撃時の派手なエフェクトにも注目。すべてが3Dで展開するので、臨場感と迫力あふれる戦いを楽しむことができる！

▼各ダンジョンには、それぞれの特徴に合わせたモンスターが待ち構えている。その種類は実に多彩。クエストなどでは、強力なボスモンスターとの戦いが発生することも！





▲魔法やスキルを使うと、画面いっぱいにエフェクトが広がる。擬音が文字で表示される効果もあり、迫力がアップ！

▼ニンテンドー3DSならではの3D立体視で、臨場感ある戦闘シーンを楽しめる。基本的なシステムは、前作と同じくコマンドを選ぶだけ。しかしその画面はより迫力を増しており、シリーズ最大の興奮を味わうことができる！



壮大なファンタジーの世界で

『オブリビオン』や『Fallout』でおなじみのベセスダ・ソフトワークスが贈る新作は、重厚なファンタジー世界を舞台にした、2人協力プレイのTPS。男女の戦士コンビを操り、群れをなして襲ってくるモンスターどもをなぎ倒せ！

HUNTED THE DEMON'S FORGE™

PS3 Xbox 360	Hunted: The Demon's Forge
2011年6月23日発売	¥7,980（税込）
ACT 冒険 協力	ジャンル ACT
	メーカー ベセスダ・ソフトワークス
	備考 プレイ人数：1～2人（オンライン対応）



2人で異世界を探索するTPSアクションゲーム!!

互いにカバーしあいながらファンタジー世界を冒険！

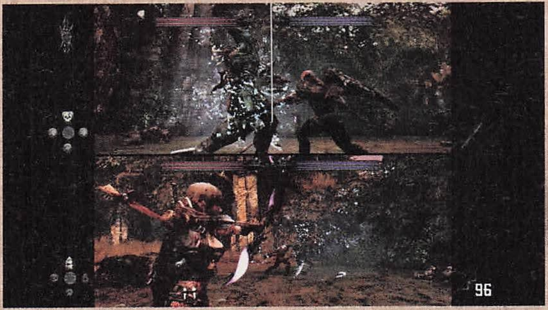
多額な報酬と引き換えに仕事を請け負う傭兵として、互いに協力しながら旅を続けるキャドックとエラーラ。キャドックが夢の中で出会った謎の美女に導かれ、凶悪なモンスターが待ち構える危険な土地に足を踏み入れる……。本作は、剣と弓を操る2人の男女が力を合わせて、ダンジョンや要塞都市といったファンタジー世界を冒険するTPS。次々と襲いかかる敵を、2人でカバーしあいながら撃退するという、協力プレイならではの醍醐味が存分に味わえる。またマップ上の仕掛けを操作して貴重なアイテムを発見するといった、探索の要素も楽しめる。

プレイヤーが操作するのは男女2人のコンビ！

オンラインや画面分割による2人協力プレイでは、各プレイヤーが2人をそれぞれ分担して受け持つ。またシングルプレイでは、プレイヤーが操作しない側のキャラをAIが操作する。AIのキャラに命令を下すことはできないが、まるで2人協力プレイをしているかのように自然な動きを見せるのが特徴的。なおマップ中にはチェックポイントとして「オベリスク」と呼ばれる塔が配置されていて、この塔に触れることでプレイヤーキャラを交換できる。



▶ルックスは対称的だが、戦闘の呼吸はピッタリ。この2人がともに旅をしている理由も気になるが……。



▲オンラインでの協力プレイはもちろんのこと、画面分割による2人同時プレイも可能だ。友人と一緒にTVの前に集合して、ワイワイとお互いに指示を出しあいながらプレイすれば、よりいっそう盛り上がること間違いなし！



屈強な戦士キャドック

卓越した剣術の技を持つ戦士。普段は冷静かつ慎重な性格だが、ひとたび怒りに燃えると、誰も彼を止められない。若き日に、自分の軽率な行動が原因で最愛の人を失ってしまったことがあり、それ以来、彼は孤独な傭兵としての人生を歩んでいる。

エルフの美女エラーラ

今では数少ないエルフの生き残り。考えるよりも先に体が動くタイプで、常にエキサイティングな状況を求めて、冒険の旅を続けている。またさまざまな種類の弓を使いこなす名手で、身軽な動きで敵から離れ、遠くから大ダメージを与える。



弓で後方支援!

Arrow

敵を狙撃できる高精度の弓や、敵を連続攻撃できる速射の弓など、多彩な種類の弓が登場する。矢の先に火をつけて射れば、火薬の樽を爆破するといったこともできる。エラーラだけでなくキャドックもクロスボウを扱えるが、発射やリロードの速度は遅くなる。



剣で肉弾戦!

Sword

キャドックは、剣や棍棒の攻撃を敵に命中させたり、盾で攻撃を防いだりすると「レイジメーター」が上昇し、強力な「ヒューリーアタック」を繰り出せるようになる。エラーラも剣を扱えるが体力では劣るので、身軽な動きで敵の攻撃を避けることが重要だ。

協力プレイ!!

獲得したクリスタルで「スキル」や「魔法」を学んでキャラクターを成長させよう!



▲魔法はこのようにキャラクター自身が発するのに対して、スキルは武器に付与して使用する。そのため、キャドックは近接武器のスキルのみ、エラーラは弓のスキルのみ、それぞれ習得可能だ。



▶エラーラのスキルによって凍りつかせた敵を、キャドックの攻撃で一気に粉砕！　このように、スキルや魔法を効果的に利用することで、2人の連携攻撃はよりいっそう威力を発揮できる。

2人は探索で入手したクリスタルと引き換えに、「スキル」や「魔法」を習得できる。これらはマナ（精霊の力）を消費して使用する特殊攻撃で、敵に大ダメージを与えるほか、敵を凍りつかせるなどの多彩な効果を備えている。エラーラが魔法で敵を足止めして、その隙にキャドックがなぎ倒すといった具合に、連携して使用すればその威力は絶大。また、同系統のスキルや魔法を段階的に習得すれば、より強力なものへと成長させることも可能だ。

「バトルチャージ」で仲間を強化!



▶ゲームが進むと、魔法の力を使って仲間を強化する「バトルチャージ」も習得可能。しかも、2人がお互いにバトルチャージをかけ合うことで、さらに強化できる「スペルリンク」が発動する！

オリジナルのマップを作成することも可能!

本作にはストーリーモードとは別に、マップを自作できる「クルーシブル マップクリエーター」と呼ばれるモードが用意されている。パーツや敵を自由に配置してマップをデザインできるほか、マップをランダム生成することも可能だ。ストーリーモードでマップ上に落ちているゴールドを集めることで、デザインに使えるパーツや敵の種類がどんどん増えていく。マップが完成したら、オンラインで公開してみんなでプレイしよう！



BATTLE ARMOR
機敏性は低いが最高の防御力と攻撃力を誇る装備。シールドを使って攻撃を防ぐことも。



JET ARMOR
防御力は最低だが、最高の機動力を持つ装備。4種のなかで唯一飛行することができる。



TROOPER ARMOR
機動力重視の装備。シールドはないが、リロードや味方の蘇生を素早く行うことができる。



TACTICAL ARMOR
適度な防御力と機動力を備えたバランス重視の装備。砲塔・機雷・センサーなどが設置可能。

4つのフォースで地球を守れ！アメリカ発の新生EDF出動!!

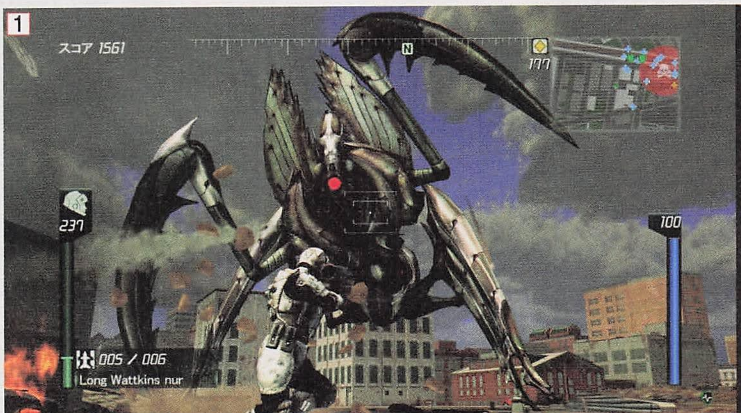
EARTH DEFENSE FORCE® INSECT ARMAGEDDON™

画面に収まらないほどの巨大な生物やUFOが次々に襲来し、人類を未曾有の危機に陥れる――。『地球防衛軍』シリーズは、謎の侵略者と地球防衛軍（EARTH DEFENSE FORCE。略してEDF）の戦いがテーマになったSF・TPSだ。主役の地球防衛軍は、アリやクモに似た巨大昆虫型エイリアンと戦うことになる。ビル街や住宅地を背景に、兵士が巨大な敵と戦うさまは、日本の古きよき特撮映画の世界を彷彿とさせ、日本はもとより海外の特撮ファンの心をも鷲づかみにした。そんな人気シリーズの流れをくむ新作が、海の向こうアメリカより参戦！　本作は、『地球防衛軍』の熱狂的なファンだというクリエイターによって作られており、オリジナルのエッセンスをしっかりと受け継いだもう1つの『地球防衛軍』といえるゲームに仕上がっているのだ！

PS3 / Xbox 360	EARTH DEFENSE FORCE:INSECT ARMAGEDDON
2011年7月7日発売予定	¥7,140（税込）
ACT / 対戦 / 協力	
ジャンル	STG（TPS）
メーカー	発売元：ディースリー・パブリッシャー／開発元：VICIOUS CYCLE SOFTWARE
備考	1～2人（オンライン対応：キャンペーンモード最大3人、サバイバルモード最大6人）

宇宙から来た謎の巨大生物ラヴェジャーと戦うEDF米国部隊の勇姿を描く！

プレイヤーは、3人1組のEDF即応ユニット「ストライクフォース・ライトニング」の一員として、エイリアン「ラヴェジャー」と戦っていく。本作の最大の特徴は、上で紹介した4つの装備から1つを選んで出撃できる点。それぞれの装備は攻撃や機動性に違いがあり、同じミッションや武器でも異なる戦術で戦える楽しさが味わえる。また、最大6人のオンラインCOOPもあり、息のあった連携も攻略のカギとなってくる。



1 敵は『地球防衛軍 3』のフォーリナーからラヴェジャーに変わったが、これまで同様に昆虫型生物をはじめ、ロボット、UFOなどの巨大な敵が相手だ。

2 新たにキャンペーン制が採用され、3つのキャンペーンで合計15のミッションをこなしていく。また、経験値による成長要素もある。

3 無限に沸いてくる敵とひたすら戦うサバイバルモードも収録。

4 JET ARMOR装備を選べば、ビルを飛び越えたり、空中から敵を攻撃することができる。

5 強力なロボット・メックスや輸送機など、新たな乗り物も登場。









『ＥＤＦ』が好きすぎて自ら企画を持ち込んだ

VICIOUS CYCLE SOFTWARE 開発インタビュー

——まずは、海外から見た『地球防衛軍』シリーズの魅力について教えてください。

Jim Richardson　このシリーズはテレビゲームというものが持つ「おもしろさ」そのものさ。おもしろさ以外の必要ないことにはこだわらない作品だと思うね。巨大な敵の群れと戦ったり、建物を破壊したり、大量の強力な武器を使えるのは「楽しい！」としか言えないよ。日本版からアメリカ版に翻訳されたことによってゲームの印象が少し変わったかもしれないけど、個人的に大切だと思うことは『地球防衛軍』シリーズはほかのゲームシリーズに比べ、「リアルな路線なんて追求しないんだ」という感覚さ。「これはやり過ぎだろ」といえるようなプレイ体験とゲームの「おもしろさ」だけに集中した作品だと思うよ。

Bryan West　私にとって『地球防衛軍』シリーズには大きな魅力が2つあります。1つ目は、ゲームを遊ぶと小さい頃に見ていたゴジラ映画を思い出すからです。街を破壊しまくる大きなモンスターの群れと戦うと、かなりのノスタルジアが押し寄せます。2つ目は、ゲームプレイ（システム）です。操作性は簡単なのに、とんでもなく楽しく、満足感があります。ゲームをじっくりプレイしていくとわかるのですが、このゲームにはレイヤー（深み）があるのです。新しい武器を入手し、いろいろなステージでさまざまな武器の組み合わせを試す、NPCの兵隊をサポートに付けるか付けないかで決まる攻略方法、シングルプレイヤーでのみ使える戦術、協力プレイができること、すべてがゲームにスパイスを与えています。

——本作『EDF:IA』を開発することになった経緯を教えてください。

Jim Richardson　とにかく企画書をまとめて、「こんな感じのゲームを作りたい」って、説明を付けたデモまで作って送ったのさ。D3Publisherにとても気に入ってもらえたようで、あとは知ってのとおりさ！

Bryan West　D3PA(D3P of America)から、「新しい『EDF』について相談があったので、『EDF:IA』の企画書を作成しました。

——開発にあたって、特に意識した“『地球防衛軍』らしさ”はありましたか？

Jim Richardson　もちろんたくさんあったよ。アメリカのゲーマーたちを引き付けるために、『地球防衛軍』の魅力を広げると同時に、『地球防衛軍』が『地球防衛軍』であるためにはどうすればいいのか、注意しなくてはいけなかったのさ。前作を見たこともプレイしたこともないユーザーが『EDF:IA』を見て「これは楽しそうだ！」と言えて、前作のファンを遠ざけない程度に違いを加えることが大切だろ？　今回のタイトルでの新しい要素やゲームプレイが加わるたびに「これは今も『EDF』と呼べるのか？」と何度も自問自答したぜ。

Bryan West　シリーズのオリジナルゲームと同じようなB級映画の雰囲気と、ゲームのメインシステムを保持することに一番気を使ったと思います。『EDF:IA』の開発を始めるにあたって、まず3つのルールを作り、開発中はそれにそっていくことを方針としました。具体的には……

一つ、敵は大群でなくてはいけない

一つ、シーンは完全に破壊できなくてはいけない

一つ、マップは広く自由に移動できなくてはいけない

です。すべての開発面において、この3つのルールに従い、ルールの導く方向へ進むことで今の『EDF:IA』になりました。



『EDF：IA』リードデザイナー
ジム・リチャードソン
Jim Richardson

『EDF：IA』リードプロデューサー
ブライアン・ウェスト
Bryan West

『地球防衛軍』シリーズ初の海外開発となる『EARTH DEFENSE FORCE: INSECT ARMAGEDDON』。本作を手がけるのは、国内では『EAT LEAD』などでも知られるVICIOUS CYCLE SOFTWARE。このデベロッパーがなぜ本作の開発を行うことになったのか？　その経緯を聞いてみた。

——『EDF:IA』の開発において、挑戦した部分はどこですか？

Jim Richardson　今回の一番の挑戦は、俺が『EDF:IA』をプレイしたときに、『EDF2017』（海外版『地球防衛軍3』）をプレイしたときの楽しさに負けないぐらい、おもしろさを感じることができるようにすること…だな！

Bryan West　『EDF:IA』の開発において一番の挑戦は、前作によって敷かれた基準に見合う、技術的な条件を満たすことでした。バスほどの大きさもあるアリたちが街を破壊するまでは、人が住んでいる街にするために建物で埋める必要があり、全部が破壊可能な大きな環境を作り上げるというのは、かなり大きな技術的ハードルでした。そのうえ、ネットワークゲームでは複数のプレイヤーを圧倒するような敵の大群を出さないといけないのですから、それでさらに複雑になったことを覚えています。こんなでしたが、『EDF:IA』ですべてを達成できたことを考えると、今ではとても満足しています。

——PS3とXbox 360のマルチプラットフォームということで、苦労した点はありますか？

Jim Richardson　ありがたいことに、そういう苦労はなかったよ。我々のゲームエンジンは元から多機種対応用に作られていて、今までもマルチプラットフォームタイトルをたくさん手がけてきたからね。しいて言えば、マルチにしたことでテストに要する時間が長くなることかな。　でも、それには慣れたぜ。

Bryan West　特にはありませんでした。Vicious Engineはマルチプラットフォーム上の開発作業を悩みなしで行ってくれますので。

——好きなラヴェジャーと、苦手なラヴェジャーを教えてください。

Jim Richardson　一番好きなラヴェジャーは、そうだな…ティックだ。かなりうっとうしい敵だから、プレイヤーは頭に来るぜ。一番苦手なのはワスプだな。ワスプは本当に危険な敵さ。プレイヤーに大ダメージを食らわせてくるからな。チームメイト同士で気を付け合わないと、かなり痛い一撃を食らうぜ。それにしても、この質問は難しすぎるな……。全部好きだけど、全部嫌いだぜ！

Bryan West　一番好きなラヴェジャーはカマキリです。機動性が高くて近距離攻撃が破壊的なので、対処がとても難しい敵です。ですが、それもあり、戦う相手としてはとても楽しいですし、高層ビルサイズのカマキリがいたらこんな感じで圧倒されるのだろうと思えるからです。特にキライな敵はいませんが、ティックの大群と戦うことが、痛ましくて慌しい体験になることもあります。

——日本のファンに向けて一言お願いします。

Jim Richardson　俺がこれまで、日本の『地球防衛軍』シリーズを超楽しんだように、日本のファンたちも『EDF:IA』を楽しんでくれることを祈ってるよ！　EDF！　EDF！

Bryan West　制作チームはとても楽しくゲーム開発をさせていただきました。プレイするユーザーたちにも同じように楽しんでいただきたいです。この夏は一緒にオンラインで協力プレイをしましょう！

開けば、そこがエンタメ劇場。

Twitterはじめました! @mwbunko

メディアワークス文庫

5月の新刊 毎月25日発売



お試し読みもできます! 新コンテンツも続々追加!! http://mwbunko.com/ メディアワークス文庫 検索



『シアター!』舞台化のために書き下ろした脚本集が文庫で登場!!

有川浩 初脚本集!!

有川浩 脚本集 もう一つのシアター!

著/有川 浩(ありかわ ひろ)(脚本設定:Theatre劇団子 石山英憲) 定価557円

300万の負債を抱え、解散の危機が迫る小劇団「シアターフラッグ」。そんな劇団に、地方都市の高校から学校公演の依頼が舞い込むが……。小説『シアター!』の1巻と2巻の間にあったかもしれない(!?)珠玉のエピソードがここに綴られる!
さらにファン垂涎、有川浩のスペシャル対談2連発!――舞台で重要な役を演じた大和田伸也、阿部丈二との対談を巻末に特別収録。

脚本集をもっと楽しむための関連アイテム!

累計50万部突破!

シアター! 1・2
著/有川 浩(ありかわ ひろ) 各定価641円
人気はあるがお金はない!? 小劇団「シアターフラッグ」の行く末は?





脚本集と同時発売!!

Theatre 劇団子

舞台「もう一つのシアター!」DVD
価格:4,200円(税込)
豪華ブックレット&特典映像も収録した舞台DVDが登場!! 購入方法は下記HPにて!
Theatre劇団子ホームページ ▶ http://www.gekidango.jp/



注目の新刊ぞくぞく登場!!



第17回電撃小説大賞〈メディアワークス文庫賞〉受賞作収録!

霧こそ闇の

時代小説の雄、上田秀人氏推薦!!

著/仲町六絵(なかまちろくえ) 定価599円

時は戦国時代。大名に仕える典医の女房・狭霧は、物の怪を退治する力を備えていたために歴史の波に翻弄され――。
第17回電撃小説大賞<メディアワークス文庫賞>受賞短編に書き下ろしを加えて贈る、幽玄怪異譚。



奇想天外な謎(?)を、かめ探偵は甲羅の中で推理する

かめ探偵K

著/北野勇作(きたのゆうさく) 定価641円

かめ探偵の仕事は3つ。1つめは「甲羅干し」。2つめは「かめ体操」。そして3つめは「謎解き」。依頼人が持ち込む奇想天外な謎を、かめ探偵は甲羅の中で推理する。SF作家・北野勇作が紡ぐ、どこか懐かしい、でも近未来の小さな小さなおはなし。



『六百六十円の事情』『ぼっちーズ』のコンビが贈る、青春小説。

僕の小規模な奇跡

著/入間人間(いるまひとま) 定価746円

「あなたのこと全く好きではないけど、付き合ってもいいわ。その代わりに、わたしをちゃんと守ってね。理想として、あなたが死んでもいいから」
単行本で人気を博した入間人間の名作が、待望の文庫化!

売れてます! メディアワークス文庫のミステリー&青春小説

大人気! 綾崎 隼の花鳥風月シリーズ

7月舞台化!

蒼空時雨

著/綾崎 隼(あやさき しゅん) 定価599円

まるで雨宿りでもするかのように、誰もが居場所を探すための青春恋愛ミステリー。



初恋彗星/永遠虹路/吐息雪色 各定価599~620円



ビブリア古書堂の事件手帖 ~栞子さんと奇妙な客人たち~

著/三上 延(みかみ えん) 定価620円

鎌倉の片隅にある古書店。持ち込まれるのは、古書ではなく謎と秘密――。人見知りの美人店主・栞子と本の読めない店員・五浦は鮮やかに謎を解き明かしていき……。

話題沸騰!! 発売後たちまち緊急大重版!!

角川書店にてコミカライズ決定!!

六百六十円の事情

著/入間人間(いるまひとま) 定価641円



ダメ彼女×しっかり彼氏、ダメ彼氏×しっかり彼女、ダメ彼女×ダメ彼氏……
性格が両極端な男女を描く4通りの恋愛物語が、ひとつの"糸"で結ばれる。
「カツ丼作れますか?」から始まる、日常系青春群像ストーリー。

ASCII MEDIA WORKS

発行●アスキー・メディアワークス
発売●角川グループパブリッシング

商品はお近くの書店でお買い求めください。
また、アスキー・メディアワークスの公式サイトからも購入することができます。

アスキー・メディアワークスの公式サイト http://asciimw.jp/

※各定価は税込(5%)です。

dengekiya 電撃屋 電撃のキャラクターグッズ ショッピングサイト
http://dengekiya.com/ 電撃屋 検索

SPECIAL COLUMN
スペシャルコラム

みんなで遊べば楽しいゲームはもっとある!!

「みんなでゲームを遊ぶオフ会」のススメ 後編



大人数のオフ会はにぎやか！

▲「Cybac京都河原町店」に27人が集まって行われた「全国縦断！　みんなでニンテンドー3DSを遊ぶオフ会」（5月14日・京都府）の様子。

みんなでゲームを遊ぶとどうしておもしろくなるのか

こんにちは、ゲームライターの田下広夢です。前回は、みんなでゲームを遊ぶとおもしろいよ、ということで、僕が3DSを10台持って日本全国を旅する「みんなでニンテンドー3DSを遊ぶオフ会」のお話をしました。で、実際行ってきたんですね。この原稿を書いている時点で、全国8カ所のうち4カ所をまわってきました。やっぱり、みんなでゲームをやろうぜ、と言って全国をまわってみるとおもしろいことが起こるんです。みんな、ゲームが好きですから、主催側が一生懸命こんなおもしろいことをしようよ、と呼びかけると、参加者側もじゃあこうしたらもっとおもしろいかも、と応えてくれます。ゲームが好きな人たちがみんなで集まると、どんな楽しいことが起こるのか、今回はオフ会の具体的な様子をレポートしてみたいと思います。



イラスト：橋本モチチ

オフ会第2弾！　6/11～6/12 開催予定

不思議のダンジョン 風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス

みんなで風来のシレン5を遊ぶオフ会

『風来のシレン5』を24時間遊び倒そう！

オフ会第2弾はコアなファンも多い『風来のシレン5』の24時間耐久！　普段なかなかできない対戦モードや、99階チャレンジなど、『風来のシレン5』を楽しみ尽くします。

企画1　24時間以内に「原始に続く穴99階」クリアに挑戦！

田下広夢さんが24時間耐久で、難関ダンジョンである「原始に続く穴」99階クリアを目指します。

募集

■挑戦者募集：一緒に挑戦してくれる方を募集。クリア者に賞品あり！

■救援者募集：お店で、あるいはオンラインで救援してくれる方を募集。

企画2　『風来のシレン5』の対戦会を実施！

プレイヤー同士の運と知識と知恵が試される対戦モード。6階の短いダンジョンをアイテムを取り合いながら降り、最後に直接対決で決着をつける「決戦」モードで大会を行います（12日14時～17時開催）。



◀対戦モードならではのハプニングもあり!?

企画3　すれちがい通信で「おコンの杖」を配信

会場の「DSゲームカフェ」では、すれちがい通信で限定アイテム「おコンの杖」(今いるフロアの階段の場所がわかる効果）を配信！

企画4　会場には豪華な特別ゲストも！

『風来のシレン5』ディレクターである醍醐氏をお呼びして、対戦会への参加や、優勝者の表彰をしていただきます。

日時　6月11日(土)17:00～12日(日)17:00

場所　自由空間 BIGBOX 高田馬場店(東京都)

共催　●田下広夢　●DSゲームカフェ

「みんなでニンテンドー3DSを遊ぶオフ会」詳細レポート

4会場（福岡県・広島県・京都府・石川県）の模様はこんな感じでした！

『パイロットウイングス リゾート』記録会も大盛り上がり！

『パイロットウイングス リゾート』大会も盛り上がりました。みんなで記録会を行うという目的を持った瞬間に、向上心や緊張感が生まれ、ただなんとなく遊ぶのとは段違いにおもしろくなります。上手な人も、そうでない人も「よっしゃー！」とか「ああ～」なんて声をあげて盛り上がります。

まさかの新旧3D対決 バーチャルボーイ体験会!?

京都会場で、主催者も予想しない事態が。懐かしの任天堂3Dゲームハード、バーチャルボーイを持ってきてくれた人がいたんです。これには僕もビックリ。任天堂の新旧3Dハードが両方楽しめるオフ会に。ゲーム好きが集まるオフ会ならではのうれしいサプライズでした。



▲これがそのバーチャルボーイ。みんな、3DSの立体画面と比べて楽しんでいました。

「3DSオフ会」の開催は残り2カ所！

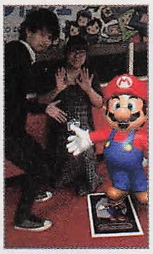
会場で使用したニンテンドー3DSが当たるかも!?

5月28日（土）	北海道	自遊空間 札幌清田店
6月 4日（土）	東京都	ワイプ 代々木北口駅前店

開催時間▶13:00～17:00

マリオと一緒にジャンプ！ 巨大ARカード(※)で記念撮影！

まず、楽しかったのは"巨大ARカードを使った記念撮影"でした。通常のトランプ大のARカードを拡大コピーしてつなぎ合わせ、大きなARカードを作成。その巨大ARカードを使って、『ARゲームズ』で大きなMiiやマリオを出して記念撮影をします。ニンテンドー3DSの画面に人物大のマリオやピクミンが出てくると、みんな「おおっ」と声をあげます。なにしろ自分と同じくらいの大きさに見えますから、その存在感がハンパありません。そして、ピクミンをひっこ抜いてみたり、マリオと同じポーズでジャンプしてみたりと、人それぞれに思い思いのポーズを取ります。撮影した写真は、その場で印刷してカードに。ニンテンドー3DSオフ会の記念のお土産として配布しています。



◀ARカード上の大きなマリオとポーズをあわせて、はい、チーズ！



▲この2人、すごく仲が良さそうですけど、このオフ会で初めて知り合ったんだそうです。

※クラブニンテンドー（http://club.nintendo.jp）で「等身大Mii-さつえいARカード」の交換を受付中！

DSゲームカフェって何!?

ゲームオフ会に適した複数のサービスを提供

さまざまなゲームユーザー向けオプションを提供する「DSゲームカフェ」の加盟店では、ゲームオフ会に適した、さまざまなサービスを提供している。その一部をここで紹介！

POINT 1　新作・定番タイトルの体験版を配信！

DSソフトの体験版をダウンロードできる「ニンテンドーゾーン」のサービスが利用可能。さらに「DSゲームカフェ」限定で、チュンソフト2タイトルの体験版を配信中。良作を試遊するチャンス!?

■DSゲームカフェ限定配信体験版（5/1～6/30まで限定配信中）

- ●不思議のダンジョン 風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス
- ●ぞんびだいすき　（チュンソフト）

POINT 2　いろいろなDSソフトの貸し出しを実施中！

ゲームオフ会に役立つ、ゲーム雑誌や攻略本などが充実しているのはもちろん、以下のようなニンテンドーDSソフトの貸し出しも行っている。貸し出されるタイトルはほかにもあり、今後続々と新入荷されていく予定。

■貸し出しDSタイトルの例

- ●不思議のダンジョン 風来のシレン5 フォーチュンタワーと運命のダイス
- ●ぞんびだいすき　（チュンソフト）
- ●ソニック カラーズ
- ●ぷよぷよ7　（セガ）

その他、続々新入荷！

POINT 3　みんなで楽しむのに便利な「ゲームオフ会割引パック」

ゲームを遊ぶ方向けに、3名以上で利用料金がお得（さらに8名以上で幹事様無料）になるパックが用意されている。このことからも「DSゲームカフェ」の加盟店は、ゲームオフ会にピッタリの場所といえる。

POINT 4　ACアダプタの貸し出しサービスも！

携帯ゲーム機で長時間プレイする際に、電源の確保は欠かせない。これを補える点もネットカフェの強みで、DSや3DSのACアダプタ貸し出しサービスも行っている。大人数でオフ会を開催するときも安心。

来場者限定でニンテンドー3DSが10台当たるキャンペーン実施中！（詳細は下のアドレスを参照）

「みんなでゲームを遊ぶオフ会」と「DSゲームカフェ」の詳細は…▶ http://ds.game-cafe.jp へ！

呪われしエオスの巫女と異国の若き鎖の使い手との絆を賭けた物語

CREATORS INTERVIEWS

テーマは背徳感。ガンバリオンと任天堂の両開発スタッフ陣に、本作の見どころなどを聞いた。



独特な用語が飛び交う世界設定。鎖を使った多彩なアクション。それらの要素から一見、重厚なダークファンタジーに思えるが、実は恋愛要素のあるA・RPGでもある!?　ガンバリオン初のオリジナル作品である本作の魅力に、開発者インタビューと攻略で迫る！

Wii	パンドラの塔 君のもとへ帰るまで
発売中（2011年5月26日発売）	¥6,800(税込)
ACT 恋愛	ジャンル　A・RPG
	メーカー　販売元：任天堂／開発元：ガンバリオン
	備考　プレイ人数：1人用

独自性豊かな世界観と鎖を使ったアクションのファンタジーACT・RPG

獣の呪いにより、目を背けたくなるような不気味な姿へと変わっていくヒロイン・セレス。その進行を食い止めるのに効果があるという主肉（あるじにく）を求め、主人公・エンデは謎多き施設・十三訃塔（じゅうさんふとう）へ足を踏み入れる！　鎖を使った多彩なアクションが魅力の本作は、ファンタジーA・RPG。セレスの呪いを解くことを目的に、特徴の異なる12の塔を攻略していく。ACT部分は仕掛けを解いたり、各塔のボス・主（あるじ）の倒し方を模索するのがおもしろく本格的だが、それに負けず劣らず楽しいのがセレスとの甘いやりとり。塔での命懸けの戦いから一転、新婚生活を彷彿とさせるセレスとのひとときは、ついついハマってしまうハズ。たとえACTが苦手でも、セレス目当てで遊ぶのも全然アリなほど、イベントが豊富で、しっかり作り込まれている。



◀イベント数はスタッフ陣によると非常に膨大とか。レベルが一定以上になると「たくましくなったね」と言うなど、ハートをわしづかみにする細かい演出やセリフも満載。



▶セレスの呪いが最後まで進行するとアウト。その前に進行を止める肉を持ち帰る必要がある。この切迫感が冒険に、今までにはない緊張を与えている。

新ジャンル!? ロマンチックアクション

――任天堂さん的にもガンバリオンさん的にも、従来の作品とは異なる独自性を感じる本作ですが、まず誕生までの経緯をお聞かせください。

中野　ガンバリオンさんとは『JUMP SUPER STARS』と『JUMP ULTIMATE STARS』でご一緒させていただき、手応えを感じたので「次はオリジナルでどうですか?」とお話したのがきっかけです。

山倉　これまで手掛けてきた作品でも、アクションは当社の強みだと感じていたので、そこを生かし、まずA・RPGというジャンルを設定したのが、2006年末ごろですね。

――本作の大きな要素として、ダークファンタジー的な世界観と、鎖を使ったアクションの2つがありますが、起点になったのはどちらですか?

入江　世界観ですね。どういう物語や設定にしたら興味を持ってもらえるかをまず考え、それを軸にゲームの部分を考えていきました。

佐藤　山倉が考えた基本となる世界観をみんなで話し合い、その意見をぼくがまとめて、さらに山倉が成型していったという流れですね。

中野　その際は「背徳感」ってキーワードもありましたね。とにかく最初は「これがガンバリオンさんから出てくるのか！」と驚きました。

――世界観の雰囲気を出すのに苦労されたと思いますが、グラフィック部分でこだわられた点は?

佐藤　一番は、セレスが肉を受け取

る場面の生々しさですね。リアルすぎても引いてしまうし、漫画みたいだと雰囲気が崩れてしまう。そのバランスに苦労しました。さらにセレスに会う時間帯や獣化のタイミングで異なるモーションを用意しており、量も膨大になっています。主人公のエンデのモーションより全然多いですよ（笑）。特にモーション班総出で作ったセレスの表情には、注目してほしいですね。

中山　獣化中の姿は、痛々しくはあるのですが、その一方で怖いもの見たさもあったり……。かわいそう、でも見たい……獣化したセレスの姿を見て、そんな心の葛藤を味わってみてください。

入江　このゲームはセレスを中心に回っているといっても過言ではないぐらいの中心人物なので、かなり力を割きました。彼女は塔に戦いに行くという理由そのものであり、その存在がプレイのモチベーションに直結するので、「お客様にセレスへの愛情を注いでもらうにはどうしたらいいか」を、当初から考えて制作していきましたね。

――セレスがいてこその『パンドラの塔』という感じですね。

山倉　まさにそうです。ただ、実は芯が強い女の子でもあります。獣の呪いにかかっているとはいえ、悲壮感を全面に出しすぎてもプレイが楽しくないですし。逆に「エンデ大好き！」と積極的すぎても引いてしまうので、キャラクター設定のバランスは苦労しました。

――セレスといえば、贈り物をしたり家具を置けるのが楽しいですね。

入江　最初は獣化したら部屋をぶっ壊そうって話もあったんです（笑）。ただそれだと、拠点である監視塔に帰るのが憂鬱になってしまう。やはりヒロインがプラスの効果になる存在のほうが嬉しいだろうということで、監視塔に戻ったときに雑談やプレゼントができ、それによって親密度が上がって、いろいろなイベントが見られるという方向に変えました。

――監視塔でZボタンを押すと、セレスがどこにいるのかわかるシステムも印象的です。

入江　帰ってきたとき、セレスがどこにいるか捜しやすくするために入れたんですが、それだけでなく、台所にいる姿を後ろから見てみたりとか、いろんな角度からいろんなことをしているセレスを眺めるのが楽しいんですよね（笑）。

中山　近くでセレスを見てると振り返って、「なぁに、エンデ?」って言ってくれたりもしますよ。

山倉　これは当初なかった演出なんですよ。帰ってきたら「おかえり」って言ってくれたり、回復薬使ったら「薬使ったの?」って言ってくれたり。自分のことを気にしてくれると、その人に興味が沸いてきますよね。それでさらにセレスのことを好きになってもらえば、塔に挑むモチベーションがより高まる。なので、「セレスを好きになってもらうためには何をしたらいいか」「共感してもらうにはどうしたらいいか」を、1つ1つ積み重ねていったら、セレス関連だけで膨大な量になった、という感じです（笑）。

入江　逆に主人公のエンデは、セリフを極力少なくして、できるだけクセのない、無色透明なキャラにしています。これはお客様に、自分自身を投影してセレスとのやりとりに感情移入してもらえるように、という理由ですね。

――もう恋愛SLGに近いですよね。

入江　そうですね。しかも、恋愛SLGとACTが合わさった、今までにないジャンルという（笑）。お客様に新鮮な気持ちで楽しんでもらえるんじゃないかなと思います。

中山　ゲームジャンルも最終的にはA・RPGにしましたが、それを表したものがいいかなとも考え、候補がいろいろありました、ロマンチックアクションとか。ほかにはトゥルーラブアクションとか（笑）。

十三訃塔に秘められたテーマと構成の苦労

――次に、鎖を駆使したアクションでこだわった部分を教えてください。

入江　敵を拘束して動けなくして剣で倒す、振り回して周囲の敵もまとめて倒すなど、人それぞれが自分に合った戦い方ができるよう、いろいろなアクションを盛り込んだのがこだわりですね。個人的には投げが大好きです。

須藤　実はあの投げ、決してリアルな挙動じゃないんですよ。単にリアルに作ると狙いづらかったり、気持ちよさが損なわれてしまう。鎖の挙動はリアルさより爽快感を重視していますね。

――塔を作る際に、ステージ構成などで気をつけた点は?

鶴元　ある程度進んだところにショートカットできる仕掛けを作るなど、自然と帰れる、帰るのが苦にならない塔の構成になるように工夫しました。せっかくセレスに興味を持ち始めたのに、帰る道のりが長くて面倒になっては意味がないですしね。

入江　同じ塔には何度か行き来することになりますが、素材も毎回手に入るので、合成で性能のいい防具が作れたりと、塔を行き来することに意味を持たせています。当然、行き来することでレベルも上がり冒険が楽になります。また、一気に塔から戻れるアイテムや中断セーブもあります。さらに、やられても近い位置からリスタートできるなど、アクションを普段遊ばない方でも気軽に楽しめるシステムを盛り込んでいます。

――ちなみに塔は、木・火・土・水、金の五行思想がモチーフになっていますよね。

山倉　世界の成り立ちがその中に集結しているというイメージを持たせたかったので、自然を表す五行と、男女を表す陰陽がモチーフになりました。前半の5つの塔が男性を表す陽の五行、次の5つの塔が女性を表す陰の五行で、その後の2つの塔は陰と陽を行き来するようになっています。塔の入口の石像もそれにあわせて男女になっていますね。主との戦いのBGMのコーラスも、前半5つは男性、後半5つは女性、最後の2つは男女のコーラスになってます。

――後半に出てくるってことは女性のほうが強いわけですね（笑）。そんな各塔のボスである主について、こだわった点はなんですか?

入江　主は、デザインから考えるのではなく、鎖を使った攻略法のバリエーションからデザインを考えました。アクション的な楽しさをまず重視したので、それを実際に形にしたデザイナーはかなり苦労しましたね。結果的にはデザイン面もおのずと差別化できたのでよかったと思います。

――では最後に、プレイヤーの方々に向けたメッセージをお願いします。

須藤　気持ちよく操作できるように作っているので、ぜひアクション部分の爽快感を感じてください。あと塔の見栄えにもぜひ注目を！

佐藤　セレスの部分はかなり作り込んでいますので、表情や獣化する過程に見入ってください。

鶴元　アクション＋セレスという要素で、新しいゲームの提案ができたと思います。自分たちにとってもやりがいがあった作品なので、遊んでみたあとは、ぜひ感想などもいただけると嬉しいです。

入江　アクションが濃そうに見えますが、独特な世界観のほうに興味を持たれた方でも、つまずくことなく遊べる作りになっていますので、ぜひ手に取ってください。

山倉　新しい作品に挑戦させていただき、とてもおもしろいものに仕上がったと思います。日々の生活で育まれる愛の形。プレイされた方には、それを感じ、さらに抱いた感情をかみしめてもらえればと思います。

中山　獣化や十三訃塔という設定が突飛にも思えますが、実際にプレイしてもらうと、エンデを自分に重ね合わせて楽しめる部分が多数ありますので、そこに共感してもらえると嬉しいですね。あと、女性の視点からプレイしても、セレスはかわいいと思えるので、女性の方にもぜひ遊んでもらいたいです！

中野　ガンバリオンさんと任天堂のコンビで、今までにない世界観、独自性のあるアクションのゲームができたと思います。多くの人がセレスに好意を持ってくれることを確信しています！



ガンバリオン 代表取締役社長／プロデューサー
山倉 千賀子氏
企画立案、世界設定を担当。セレスに関する演出を監修した。



ガンバリオン 取締役／ディレクター
入江 宏文氏
試作段階からディレクターとして参加。主の設計なども担当。



ガンバリオン プランニングセクションリーダー
鶴元 大史氏
アクション部分のシステムを担当。塔の設計なども担当されている。



ガンバリオン デザインセクションリーダー
佐藤 敢施氏
デザイン関連を担当。セレスの豊富なモーションは氏の努力のおかげ。



ガンバリオン プログラムセクションリーダー
須藤 實氏
プログラマーの管理を担当。鎖の挙動の調整でかなり苦労されたとか。



任天堂 サブマネージャー
中野 隆生氏
任天堂のディレクターという立場で、方向性やバランスなどを提案。



任天堂 サブマネージャー
中山 朋子氏
任天堂のサブディレクターとして参加。女性目線でセレスの監修も。

登場人物・用語解説

■**十三訃塔**――【じゅうさんふとう】
底知れぬ渓谷に巨大な鎖で空中につながれた13からなる塔。主という生物が封印されている。

■**主**――【あるじ】
世界の理（ことわり）である12の要素を体現した存在。その肉は獣の呪いを解く力がある。

■**獣の呪い**――【けもののろい】
背中に紋章が浮かび上がり、獣になっていく怪現象。原因や完全な治療については謎。

■**オレイカルコスの鎖**――【おれいかるこすのくさり】
ドヴェルグ族が使う鎖。黄金に光る2本の糸からなり、陽と陰、男女を表している。

■**ドヴェルグ族**――【どうぇるぐぞく】
オレイカルコスと呼ばれる鎖を使い、不思議な術を操る一族。国を持たない流浪の民。

■**エオス教団**――【えおすきょうだん】
グラエキアで広く信仰される宗教。世を司る6要素（木・火・土・金・水・光）がそれぞれ陰と陽一組ずつあることで世界の均衡が取れているという教えから、調和と平穏を説いている。

■**グラエキア連邦**―【ぐらえきあれんぽう】
グラエキア大陸にある複数の国からなる連邦国家。北の大国アテナイとは緊張状態にある。



グライアイ
ドヴェルク族の民で、行商を生業としている。エンデとセレスを助けるが、その真意は定かではない…。



セレス
エオスの巫女。収穫祭のときに獣の呪いが発現。グライアイに導かれ、エンデとともに十三訃塔の監視塔へ逃げてくる。



エンデ
アテナイの青年。セレスの獣の呪いを解くため、グライアイに渡されたオレイカルコスの鎖を手に十三訃塔へ向かう。



ATTACKING GUIDES

十三訃塔の突破法や主撃破のコツなど、クリアする上で知っておきたい攻略情報をズバリ解説。

十三訃塔攻略の重要情報を濃縮掲載

開発スタッフ陣のインタビューにもあったように、本作にはアクションゲームを普段遊ばない人でも楽しめるシステムや工夫が盛り込まれている。とはいえ、正直なところ主戦などは攻略法がわかっていないとクリアが難しい部分もある。そこでここからは、前半のインタビューから一転して、攻略をお届けする。鎖を使った攻撃・移動で覚えておきたいことから、十三訃塔のワンポイントアドバイス、主戦の攻略法、合成のコツまで一挙解説。開発スタッフ陣に聞いた攻略テクニックも紹介しているので、熟読し、十三訃塔攻略に臨んでほしい！



▶セレスとのハッピーエンドを迎えるためのポイントも解説。

鎖を使ったアクションは塔攻略には必要不可欠

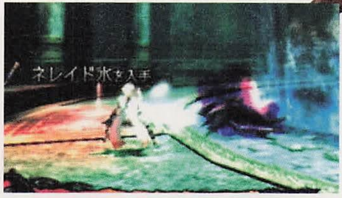
ザコと戦うのであれば、剣や大鎌などの武器でもいいが、主は鎖を使わないと絶対倒せない。また移動に関しても、小さな足場を頼りに壁を登るなど、鎖を駆使しないと、先へ進むことのできない場面も多い。ここで解説している、引きちぎりの特徴やスイングの使いどころ、鎖でのスイッチ作動については、最低限覚えておきたい。

所持品を壊さないために必ず回避をマスターせよ

敵の攻撃を食らい吹き飛ぶと、一定の確率で所持品や装備品が壊れる場合がある。防具を充実させるのはもちろんだが、攻撃を回避するクセもつけること。



▲敵の弾は防御しても状態異常になる場合がある。回避でより確実に避けたい。



▲瀕死の敵は剣で倒すよりも鎖でアイテムの引き抜きをした方が、基本いいアイテムが手に入る。

移動 一見行き止まりに見えても鎖をひっかけて先に進める場所は多い



▲怪しい場所では、ポインターで調査を。

冒険では、鎖を岩の出っ張りに引っ掛けて登るという状況が数多く出てくる。鎖を引っ掛けられる場所は、それとわからないと見逃してしまうほど、小さい場合も。下に主な物をまとめたので、確認しておいてほしい。

鎖でぶらさがって登れるもの



岩



はしご



水車の取っ手



岩



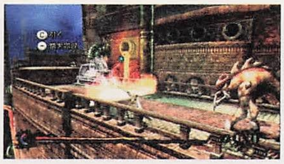
はしご



動く滑車

鎖を使えば遠く離れたスイッチも作動させることができる

足場が途中にない遠く離れた場所のスイッチも、鎖を使えば入れることが可能。スイッチが見えたら、鎖でレバーが引けないか試してみるといいだろう。



◀レバーを拘束、Cボタンで巻き取ればいい。

攻撃 鎖での拘束からのアクションは重要 使いこなせるようにそれぞれの特徴を覚えよう



鎖での拘束からのアクションを状況別に使いこなせるようになると、冒険が楽になる。ここに挙げたものだけでもマスターを。ちなみに拘束連結は敵同士を近い距離で拘束し、2体同時に攻撃すると、相互にダメージを与えられる。



主戦では必須ゲージが最大ならダメージも絶大

鎖ゲージは溜めるのに時間がかかるが、比例して攻撃力が増す。主戦はもちろん、ザコでも極力ゲージを溜めて引きちぎろう。なお、引きちぎりは拘束した部位で手に入るアイテムが変わる。肉以外がほしければ、腕や頭から引きちぎろう。



周囲の敵も巻き込んでダメージを与えられる

振り回した敵を周囲の敵に当てると、ダメージを与えられ、乱戦で重宝する。敵が持つ剣をスイングすれば、武器を奪い、有利に攻撃できて便利だ。







敵以外の物も投げられる

拘束できる物であれば、敵以外に岩の欠片なども投げられる。拡大鏡は狙いやすくなる以外に、敵の動きがスローになるというメリットも。覚えておきたいテクだ。

武器錬成 自分に合った武器に絞って強化するのがいい

使わない武器の錬成をしても素材がもったいない。まず自分に合った武器を錬成するように。初めて遊ぶのであれば、初期装備の六零式軍用剣がオススメ。

■各武器の特徴と使いどころ



バランスのとれた平均的武器

射程もそこそこあり、攻撃力も比較的高い。使い勝手はいいので、万人向けの武器。



攻撃力は低いが手数は多い

攻撃力は低いが、コンボ数は多い。動きが早くなるので、移動時だけ使うのも手。



射程が広く攻撃力も高い

射程が広く、まとめて敵を攻撃可能。攻撃力も高いが、攻撃の動作が遅い欠点も。

■素材系統別 入手できる主な塔一覧

・植物系（ドリアードの実など）…大樹、深緑
・鉱物系（粘着泥、ヒノ残塊など）…岩壁、隆岩
・ウロコ系（頑丈な鱗など）…湧水、湍流
・油系（油液、業炎粉など）…紅蓮、業火
・金属系（金属塊など）…鍛鉄、精金

特定の時間帯にしか出現しない素材も

特定の時間帯にしか出現しないレアな素材もある。どこで何が見つかるかは、グライアイの話を聞いてみよう。



◀時間帯は早朝、昼、夕方、夜の4つ。早朝は3～9時。あとは6時間ずつ変化していく。

合成・武器錬成は素材ありき 素材の回収は非常に大事

合成や武器錬成に必要な素材は多くても困らない。肉は換金できるが、持ち帰るのは1つあれば十分。敵の腕からアイテムを引き抜く、壊せる箱はすべて壊すなど、素材集めは貪欲に。



◀水銀は使用頻度が高い。必ず回収を！

監視塔での準備（合成・武器錬成）もおそろかにしない

塔の攻略を円滑に進めるためには、監視塔での準備も非常に大事。なかでも合成は、防具を作れるほぼ唯一の手段なので、必要不可欠といえるほど重要だ。

各塔の特徴とワンポイントアドバイス

大樹と深緑は植物、岩壁と隆岩は土など、塔にはそれぞれモチーフがあり、仕掛けも異なっている。また湧水と湍流には巨大な水車があるなど、対になった2つの塔は仕掛けや構成も似ている。

大樹の塔 深緑の塔	イバラは花が逃げられないようにして駆除 イバラの駆除の方法が攻略のカギ。石柱とイバラの花を拘束して駆除するのだが、イバラ爆弾などで倒すこともできる。
岩壁の塔 隆岩の塔	岩のかけらで足場を作り進む 岩の欠片はやわらかい岩壁に突き刺すことができ、これを足場にできる。岩の欠片は鎖で持っていける点も重要。
湧水の塔 湍流の塔	巨大な水車を動かすことで先へ進める 塔内にある巨大な水車。これを動かすことをまずは考えよう。なお、水に落ちると体力が減り、少し戻されるので注意。
紅蓮の塔 業火の塔	暗闇や少ない足場を進むなどテクニカルな塔 暗闇では火種を鎖で燭台に投げ、明るくして進む。足場を伝って進む場面では溶岩などに気をつけ、落ちないように。
鍛鉄の塔 精金の塔	パズル的要素が強い、立体的な構成 フックの進行方向をスイッチでうまく切り替えて進もう。機械の動きを止めている金色の金属は鎖で破壊可能。
曙光の塔 宵闇の塔	2つの塔をワープゾーンで行き来する 2つの塔をつなぐワープゾーンを使い、同時に攻略する。光と闇の石の使いどころと、塔が同じ作りという点がカギ。

攻略フローチャート

大樹の塔 → 岩壁の塔 → 湧水の塔 → 紅蓮の塔 → 鍛鉄の塔

鍛鉄の塔をクリアすると5つの塔に入れるように

深緑の塔 / 隆岩の塔 / 湍流の塔 / 業火の塔 / 精金の塔

→ 5つの塔をすべてクリアすると

曙光の塔 / 宵闇の塔

→ ？

鍛鉄の塔までは、大樹の塔をクリアすると岩壁の塔に入れるようになるといった具合に順番に攻略していく。鍛鉄の塔クリア後は、一気に5つの塔に入れるように。攻略する順番は自由で、これらの5つの塔をすべてクリアすると、残りの2つの塔が攻略可能となる。

主を倒すコツを中心に各塔の攻略方法を解説

各塔の攻略の心得は下にまとめた通り。中盤以降は壊すべき鎖の数も増え、塔の構成も複雑になってくるので、鎖をたどり、鎖の間を探すのが特に重要になってくる。監視塔へはマレビト片で戻るのも手だが、塔の奥まで進んでも簡単に入口に戻れるような作りになっている。閂がかかった扉やはしごをみつけたら、剣で攻撃して使えるようにしよう。なお最悪、下へ下へ落ちて、入口に戻るのもアリだ。また主を倒し、鎖の力が開放されていくと、引きちぎりは加速度的に強くなる。序盤は武器をメインに使っていいが、中盤以降は鎖を多用するようにしたい。

十三訃塔 攻略心得

- 回復薬、浄化薬は多めに所持
- 肉は早めに1つは手に入れる
- 行き止まりでは足場がないか鎖で探す
- 鎖の間がみつからないときは鎖をたどって進む

鍛鉄の塔より先の主な攻略のヒント

鍛鉄の塔までの主は、ある意味前哨戦。これより先はさらに強力な主が待ち受ける。今までの戦闘を生かして、勝利と主肉を奪い取ろう。

深緑の塔の主
光を当てない工夫をしよう
攻撃すると枯れていき、主肉が現れる。光に当たると回復するので、拘束で動きを制御。

隆岩の塔の主
背中の足場に乗るには？
後頭部の主肉を攻撃するため、背中に乗ろう。足と尾を攻撃すると結晶化するので…。

湍流の塔の主
赤い光線の場所に主肉がある
甲羅の下に主肉がある。主肉の軌道は赤く見えるので、それを頼りに甲羅を引きちぎる。

業火の塔の主
あらゆる攻撃を防ぐ盾
盾を回転させる攻撃の際、実は本体は無防備。すかさず本体を拘束し、攻撃していこう。

精金の塔の主
体を回転させ主肉を露出させる
体の上部と下部を鎖で引っ張って回転。穴の間部分を主肉に合わせて露出、攻撃する。

曙光・宵闇の塔の主
光と闇は相反する力を持つ
光と闇の力はそれぞれ相反する。投げてくる刀は鎖で拘束し、投げ返せるが…。



岩壁の塔の主

岩を頭に落として気絶させる

背後にどう回り込むかがカギ。岩を投げつけてくる際、鎖で頭を拘束すると持ち上げた岩を落とし、気絶する。このスキに背後に回り込み、主肉を引きちぎり、ダメージを与えていくのだ。



▲主が両腕を上げたら、急いで頭を鎖で拘束しよう。



大樹の塔の主

主肉の引きちぎり方をここで覚えよう

黄色く光る部分が主肉。剣で体を攻撃しても反撃はしてこないが、これを鎖で拘束すると戦闘開始となる。この戦闘態勢に入る際の、拘束からの引きちぎりは重要。ここで大きく体力を奪い、戦闘を有利に進めよう。戦い方は鎖ゲージ最大での引きちぎりの繰り返しで問題ない。

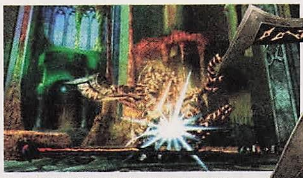


湧水の塔の主　動き回る主肉をひたすら攻撃

主肉が体の溝に沿って動き回る。時間があれば待ち伏せ、なければ追って引きちぎろう。本体を剣で攻撃し続けると動きが止まるので、その間に主肉を引きちぎるというテクもある。

鍛鉄の塔の主　発熱を逃すパイプをふさぐ

連続で攻撃すると発熱し、一定以上の温度になると主肉を胸に露出させる。背後のパイプから発熱を逃がす場合があり、このときはパイプを拘束すれば防げる。



▲正面は危険。回避で側面へ側面へと回り込みながら攻撃しよう。





▶2本の剣を振る攻撃は天井にぶらさがり回避。



紅蓮の塔の主

腕・肩・頭を拘束して主肉を露出させる

両腕、両肩、頭の炎を拘束で消すと主肉が露出する。引っ張り続けることで消火を行うと、鎖ゲージが溜まり、主肉に大ダメージを与えやすくなる。



セレスの親密度で結末が変化！コミュニケーションは密に行う

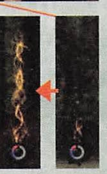
女の子はプレゼントに弱い！ 親密度アップに贈り物は必須

グライアイから買える室内の装飾品や洋服、合成で作れるアクセサリー。これらをプレゼントしてもセレスの笑顔が見られる。





◀外僕の体液などを渡すと、親密度が大幅に下がってしまうことも。



親密度が増すとゲージが上へ太く伸びる

▶親密度が一定以上に達すると、セレスからお菓子などのうれしいプレゼントをもらえる。

セレスとの絆の深さを表す、親密度。獣化を止める肉を持ち帰ることで上がるが、会話でも上がり、こまめな会話の積み重ねが意外とあなどれない。監視塔に帰るたびに、同じセリフを繰り返すようになるまで話しかけること。古文書の解読も新たな会話のきっかけになるので、必ず頼もう。

合成 武器以外の装備品は合成で充実させること

防御力が低いと所持品が壊れやすかったり、その修復にお金がかかったり、いいことはない。特に中盤以降、防具を揃えていないと身にしみる。防具などの装備品は基本的に合成でしか作れないが、こまめに性能のいい防具に替えるように心がけたい。

■最終的に揃えておきたい装備品

- 守りの石←水銀2、紫光石1
  水銀1、煌琥珀1
- 生命の指輪←金属塊2、煌琥珀1
  オケアノス霊石1、金剛石1
- 鎖帷子←金属塊5、アビスインゴット2
  アイギス鋼、水銀1



壊せる障害物の秘密を暴く!

PSP モンスターハンターポータブル 3rd

発売中(2010年12月1日発売) ¥5,800(税込)

ACT 協力

ジャンル	ACT(ハンティングアクション)
メーカー	カプコン
備考	プレイ人数:1人用(アドホック時は最大4人)

モンスターハンターポータブル 3rd

フィールドに点在する障害物を徹底調査!!

本作にまつわる豆知識をお届けしているこのコーナー。今回は、フィールドにある破壊可能な障害物について検証してみた。

切り株や石柱といった壊れる障害物は、そのフィールドの自然環境を彩っているほか、大型モンスターの攻撃を一時的にしのぐ壁として利用できるなど、密かな脇役となっている。こういった障害物には、どのような種類があり、どれだけの数が存在するのか? そんな疑問を解決するべく、今回は各フィールドをくまなく探索し、すべての障害物を徹底的に調査する。なお、破壊可能な障害物は主に下で示したような特徴があり、ほかにも壊れることで通行可能になる場所があったり、高台や切り株などはよじ登れなくなったりする。それぞれの堅さも気になるところなので、場所と合わせて耐久力も調べてみることにした。

■障害物に関する基礎知識

- 障害物には耐久力が個別に設定されている
- 爆弾やガンランスの砲撃などの爆発ダメージや、モンスターの攻撃によって破壊できる
- 攻撃を当てても、エフェクトが出たり弾かれたりしない
- 特定の障害物は、壊すと採取ポイントが出現する

調査 1 各フィールドで破壊可能な障害物があるエリアを探す

障害物の場所を調査するにあたり、背景とほぼ同化しているため見分けがつきにくいのが大きな問題。記憶にあるものはともかく、気になるものをしらみつぶしに壊してみるしかない。なお、カッコ内の数字はその障害物の個数を示している。



▲凍土のエリア1にある倒木は、壊れるとエリア8、9に行けるようになる。しかし、この障害物だけは特殊で、ボルボロス亜種やイビルジョーの攻撃(瀕死時)でしか破壊できない。

渓流









▲エリア4の西側にある小屋とエリア5の北側にある木からは、それぞれ壊したあとに採取ポイントが出現する。

孤島





▲いずれも大岩で合計3カ所と、障害物は少なめ。

見た目を重視したオトモ装備のナイスな組み合わせを抜粋!

オトモアイルーの装備は、カッコいいものからユーモアに溢れたデザインのものまで数多くあり、その組み合わせによっても多種多様。ときには性能にこだわらずに見た目を重視してみるのも一興だ。そこで、ライターの五郎がテーマを自由に考えながら、ファッションショーを開催してみた。いずれも武器と防具だけでなく、アイルーの毛並みも踏まえつつコーディネートしてみたので、狩りの盛り上げ役になること間違いナシ(?)



テーマ サンバカーニバル



組み合わせ

- 武器:すずらんネコロッド
- 頭パーツ:ベッコネコヘルム
- 胴パーツ:なし
- 毛並み:ブラウン

五郎のコメント

サンバを踊るブラジル人女性をイメージ。羽飾りの付いた頭パーツを装備し、露出度を高めるために胴パーツはなし! 武器は華やかそうなものを選びました。

テーマ シンデレラ



組み合わせ

- 武器:マギュルネコホウキ
- 頭パーツ:レイアネコヘルム
- 胴パーツ:ガンキンネコメイル
- 毛並み:白

五郎のコメント

掃除をするシンデレラにちなんで、武器はホウキをチョイス。毛並みはもちろん白。防具は、王冠とドレスに近いデザインのもので綺麗に着飾ってみました。

水没林













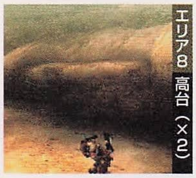
▲一見、壊れそうもないエリア9の巨大な岩が破壊できたことに驚き。エリア5にある切り株は、よじ登ったところに虫捕りポイントがあるが、壊れると採取できなくなる。

砂原













▲砂原の障害物といえば、オルタロスが築き上げた蟻塚がもっとも印象的。ちなみに、エリア8の障害物はいずれもディアブロスの角が突き刺さる場所でもある。

闘技場



▲闘技場の北側にある高台も壊れることが発覚。

火山







▲エリア1の中央にそびえ立つ巨木は、リオレウスの攻撃で壊れたことがあるという人も多いだろう。エリア5にある岩は、溶岩によって溶けているのがわかる。

凍土





▲前述の倒本以外の障害物は2カ所にある巣だけ。穴の大きさからして、オルタロスの巣であるに違いない。

調査 2

小タル爆弾を使って耐久力テストを行う

障害物の場所をひととおり把握したところで、今度は個々にどれほどの耐久力を持っているかをテストする。用いるのは、小タル爆弾。これなら、壊れるまでに何個かかるかという方法で平等に調べられる。すべて調査した結果、下の表のように、大きいものほど耐久力が高く、よじ登れるものは総じて堅いなどの傾向が明らかになった。



▶巨大な障害物を壊したときは爽快感抜群。ぜひ一度お試しあれ！

■各障害物を壊すまでに必要となった小タル爆弾の数

フィールド	エリア	障害物	小タル爆弾の数
渓流	エリア4	小屋	10個
	エリア5	切り株	8個
		木	1個
	エリア8	石柱	3個
孤島	エリア6	大岩	5個
	エリア10	大岩	5個
砂原	エリア1	大岩	5個
	エリア4	岩	3個
		巣	5個
	エリア7	高台	5個
	エリア8	蟻塚	5個
		高台	8個

フィールド	エリア	障害物	小タル爆弾の数
水没林	エリア2	高台	8個
	エリア5	切り株	5個
	エリア8	石柱	3個
	エリア9	巨大な岩	5個
	エリア10	木の根	3個
		大岩	5個
凍土	エリア1	巣	5個
	エリア2	巣	5個
火山	エリア1	巨木	8個
	エリア5	岩	3個
		大岩	5個
闘技場	エリア1	高台	8個

ゲーマーズ座談会

障害物調査を終えて……

五郎　というわけで、いろんなフィールドを回って破壊の限りを尽くしてきました！

まっつ　結構いろんなものが壊れるみたいだな。

五郎　高台や切り株などの上によじ登れる場所は、安全地帯とは呼べなくなっているわけですよ。

まっつ　高台の上にいると、大型モンスターが専用の攻撃を仕掛けてくるようになったからな。しかしこの情報、何かの役に立つのか？

五郎　あくまで豆知識ってことで（笑）。ちなみに、耐久力ベスト1とワースト1は下の通りです。

まっつ　ふむ、どちらも渓流が独占か。

【耐久力ベスト1位】
渓流／エリア4／小屋→小タル爆弾×10個

【耐久力ワースト1位】
渓流／エリア5／木→小タル爆弾×1個

ゲーマーズ座談会

昭和色満載の残念な結果に

五郎　どうよ？　オレが考えに考え抜いた、このすばらしいオトモアイルーたちは！　このなかから好きなオトモを選んでいいんだよ？

まっつ　あのな、ネタが昭和全開で古すぎんだよ！これじゃあ今の若い世代からしたら何が何やらサッパリだろ。サンバカーニバルにしても、頭パーツだけで全然組み合わせになってないじゃんか。

五郎　む、いつになく辛口だな。でも、個人的にはなめネコとド○ラえもんが見事なデキだと思うが。

まっつ　まあ、たしかになめネコはまだマシな方。でも、ド○えもんの場合は、耳が生えてるし、変な鼻が額についてるし、無理矢理すぎる。

五郎　そこは耳をかじられる前のドラえも○ってことで、ひとつ大目にみてもらいたい。

まっつ　まぁアイルー自体がかわいいから許す！

テーマ▶ ネコ型ロボット



組み合わせ
- 武器：大タルネコハンマー
- 頭パーツ：アシラネコヘルム
- 胴パーツ：ガーグァネコベスト
- 毛並み：白

五郎のコメント

がんばってドラ○もんを意識。武器は不思議なポッケから出す道具の1つ“うちでの小づち”のイメージ。同行中はどんな願いも叶えてくれる……といいなぁ。

テーマ▶ なめんなよ



組み合わせ
- 武器：ユクモノネコ木刀
- 頭パーツ：ブナハネコキャップ
- 胴パーツ：ネブラネコメイル
- 毛並み：白黒

五郎のコメント

昔流行した「なめネコ」がテーマ。毛並みは白黒、装備はサングラス、学ラン、木刀のヤンキーセットをイメージ。ってオッサンしか知らないか……。

テーマ▶ 夕日のガンマン



組み合わせ
- 武器：ハプルネコ銃槌
- 頭パーツ：フロギィネコヘルム
- 胴パーツ：ズワロネコマント
- 毛並み：茶

五郎のコメント

西部劇に出てくるガンマンを作成。サングラスとカウボーイハットがポイント。……と思ったのですが、どうみてもおもしろメキシコ人にしか見えない……。

FINAL FANTASY XI ONLINE

ファイナルファンタジーXI

ジラートの幻影™ プロマシアの呪縛™ アトルガンの秘宝™ アルタナの神兵™

MULTI	ファイナルファンタジーXI
発売中(2002年5月16日発売)	¥6,090(税込/※1)+月額¥1,344(税込)
冒険 協力	ジャンル RPG(MMORPG)
	メーカー スクウェア・エニックス
	備考 オンライン専用

ファイナルファンタジーXI 電撃の旅団 Lightning Brigade

電撃ゲームス旅団ページ第21回

意外とも思える、"黒帯取得クエスト"関連の3体のHNMの出現方法変更！ 果たして、黒帯の入手難度は変わったのか!? 欲望まみれの旅団員たちが挑む！

拳に賭けた熱い想い!!「黒帯GETし隊」が新しくなった"黒帯取得クエスト"に挑む





今号の記事に登場する旅団員

名前…Peaberry(団長)
種族…タルタル(♂)
職業…シーフ90/忍者45

個人的にはやっぱり黒帯よりも、リディルの入手確率のほうが気になりますかね（'Д'）ノシ　憧れ装備ですナ～。

名前…Osho
種族…ガルカ
職業…ナイト90/忍者45

じつはバージョンアップ前のHNM3種も狙ったのですが、黒帯アイテムの戦果は……。モグボナンザも狙う!

名前…Yukarino
種族…ヒューム(♀)
職業…吟遊詩人90/白魔45

オーブを2つ使っても、黒帯アイテムは0！ う～ん、また獣神印章を集めをがんばらなくてはっ!!

Yukaraino：HNMのBehemoth、Adamantoise、Fafnirと上位HNMであるKing Behemoth、Aspidochelone、Nidhoggの出現方式が、時間出現からアイテムトレード出現に変更になりました。つまり……。

Osho：黒帯ほっすぃぃ～！ 下位HNMのトリガーは獣神印章99BFで必ず出るようなので、黒帯関連の3つのアイテムゲットのチャンスが増えたってことですな！

Haruhi：これまで手の届かなかったHNMに挑戦しやすくなるのは、やっぱりうれしいですね。

黒帯アイテムだけじゃなくて、一部HNMからはいまだに貴重な装備なども出ますからね～。

これはもう、旅団としては挑戦せざるを得ないってとこですな。

さっそくいきますぞっっ!!

ええ!? フットワークかるっ！ そして、用意はやっ！ これがダークOshoの本気……ッ!

今回は新しくなった"黒帯クエスト"関連のHNMを探訪していきま～す。

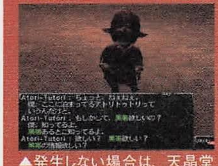
今回チャレンジするクエスト

黒帯クエスト

武に賭けた想い

依頼者:Atori-Tutori/ジュノ下層・天晶堂(J7)

3種類のHNM戦利品を集めよ！



▲発生しない場合は、天晶堂の名声が低い場合がある。

ジュノ下層・天晶堂の扉をレベル71以上のモンクで調べると発生。「腕におぼえあり!」をクリアしている必要があり、クリア時には3つのアイテムのほか茶帯も必要になる。

基礎知識 バージョンアップ前後で変化した"黒帯クエスト"とHNM出現の仕組み

5月10日のバージョンアップで出現方式に変更があったHNMは、合計6体。変更の細かい内容&特記事項は左のとおりで、基本的には戦利品に黒帯アイテムが設定されていた獣神印章99BFで、同種族の下位HNMトリガーが100%得られるようになった。

	5/10Ver.UP以前 BEFORE	5/10Ver.UP以後 AFTER
獣神印章99BF	・獣神印章99個をオーブと交換することで挑戦可能 ・黒帯クエストの素材アイテムが低確率で得られる	・獣神印章99個をオーブと交換することで挑戦可能(変化なし) ・黒帯クエストの素材アイテムが低確率で得られる(変化なし)
下位HNM	・討伐後21～24時間で再出現 ・黒帯クエストの素材アイテムが低確率で得られる	・獣神印章99BFで100%得られるトリガーアイテム(Rare)で出現 ・黒帯クエストの素材アイテムが戦利品から除外された
上位HNM	・討伐後72時間以上で下位との抽選で再出現 ・黒帯クエストの素材アイテムが100%得られる	・下位HNMの戦利品として低確率で得られるトリガーアイテム(Rare)で出現 ・黒帯クエストの素材アイテムがある程度の確率で得られる



・トレード場所の???は、戦闘終了後1分で再出現する
・出現地点で非戦闘状態のまま90秒経過するとHNMが消滅
・占有後、一定時間経過でハイパー化

HNM STEP 2～3 Behemoth/King Behemoth（ベヒーモス族）

出現条件　ベヒーモスの縄張り(E7)の???に特大獣肉(下位)or麝香牛肉(上位)をトレード

慣れればBFのベヒーモス族より楽!?

下位のBehemothはメテオを使わないため、通常パーティによる物理攻撃で討伐可能。レベル90なら、アタッカー+回復役という2人組でも十分だ。一方、King Behemothはメテオを使うため、BFと同様にナイトなどの盾役がマラソンし、黒魔道士や狩人などが遠距離からダメージを与えていくのが基本。また、一番敵対心の高いプレイヤーが後方から攻撃すると強力なカウンター技のダストストームを使う点にも注意。



▲戦闘場所はBFとは違いけっこう広い。下位のBehemothならばレベル90の少人数でも討伐可能。

■要注意特殊技

名称	範囲	空蝉	効果
ダストストーム	自身中心範囲	複数	物理ダメージ+暗闇,後方カウンター(King Behemothのみ使用)

BF STEP 1 Chlevnik（ベヒーモス族）

BF名　戦慄の角
場所　ホルレーの岩峰

メテオの嵐をかいくぐれ！

レベル90でも直撃すれば、一撃で戦闘不能もあり得るメテオが恐ろしいため、長い通路を上下に登り降りしてのマラソンが基本。強い雷耐性を持つためスタンは効かないが、グラビデやバインドは有効なので、黒魔道士などが精霊魔法でダメージを与えよう。ターゲットを取ったら、黒魔道士でもマラソンに移行。物理攻撃も有効だが、スタン効果時間の長いサンダーボルトの直後にメテオがくるとほぼ避けられないため、足を止めての殴りあいは避けたい。



▶マクロ（/assist）でターゲットされている人を伝えたり、メテオの詠唱などを知らせる役などもほしい。

■要注意特殊技

名称	範囲	空蝉	効果
メテオ	対象中心範囲	貫通	魔法ダメージ(大)、無詠唱

ベヒーモスの舌編



サービス開始当初から『FFXI』を続けている人にとっては、初のHNMとしての思い出も深い。未だプレイヤーには開放されない魔法・メテオを始め、スタン効果のあるサンダーボルトなどの特殊技が恐ろしい相手だ。

対象モンスター
Chlevnik（獣神印章99BF）
King Behemoth（ベヒーモス族上位HNM）

旅団バトルレポートSELECT VS Chlevnik

順調ながらも気を抜いて最後は……

黒魔道士×4、赤魔道士×2、青魔道士、戦士の8人で挑戦。時間を合わせてのブリザドVとともに、赤魔道士がグラビデを入れてマラソンスタート！ 戦士や射程の短い青魔道士は、メテオ詠唱中に近づき攻撃後に逃げるというヒット&アウェイを繰り返した。物理攻撃もかなり有効で、ウッコフューリーを放つ戦士がターゲットになる局面もしばしば。グラビデは多少耐性がついたのか、4～5回目あたりから効果時間減少が見られ始めたが、完全にレジストされることもなく、バインドを交えてマラソンは安定する。途中、黒魔道士がメテオの直撃を受けて戦闘不能になる局面もあったが、以降は大きな問題もなく勝利！ が、気を抜いたのか最後のメテオで7人が戦闘不能に。旅団ではお約束?



倒れる直前の無詠唱メテオに注意

◀Chlevnikは、力尽きる直前に無詠唱メテオを発動。通常より威力が高いので、ターゲットされている人以外は離れよう。

※1：『ファイナルファンタジーXI ヴァナ・ディールコレクション2』PS2版、Xbox 360版、Windows版（Windows版のみオープンプライス）／『ファイナルファンタジーXI ヴァナ・ディール コレクション3』は¥3,980（税込・Windows版ダウンロード販売）

黒帯



はるかなる



HNM STEP 2〜3 Adamantoise/Aspidochelone（アダマンタス族）

出現条件 慟哭の谷（H8）の???に青浮草（下位）or赤浮草（上位）をトレード

HNM三種族のなかでは最弱！

下位・上位ともに魔法も使ってこないため、BFの同種族よりは対処がしやすい。特に下位は甲殻に引っ込まず、普通に攻撃するだけで倒せてしまうほど。上位のほうは、BFと同じく甲羅に引っ込むので、黒魔道士を多めに編成するのがいい。ただし、引き寄せからの特殊技もしてくるので、離れていても安心しないように。


▲???の周囲にはレベル90でも襲われるアクティブなモンスターがいるため、ザコ処理役もいるといい。

旅団バトルレポートSELECT VS Tartaruga Gigante　黒魔道士の少なさにやや苦戦！

戦士、モンク、忍者、白魔道士、黒魔道士×2、吟遊詩人という7人で挑戦。通常時は前衛陣が削り、甲羅にこもったら黒魔道士が全力で押す作戦だ。通常時に予想以上に物理攻撃が通り、WSで3000を超えるダメージも出る。が、やはり黒魔道士2人ではリジェネを大きく上回る攻撃が難しく、"顔を出す→物理攻撃で引っ込める→リジェネで少し回復"という不毛なループに。サイレガで黒魔道士の精霊魔法が詠唱中断されるのも地味に煩わしく、結局は制限時間をギリギリ使っての辛勝となる。

BF STEP 1 Tartaruga Gigante（アダマンタス族）

BF名 動く島　場所 ワールンの祠

首を引っ込めたときの対処がカギ

氷属性以外の精霊魔法はほぼ効かず、弱体魔法なども無効。一定ダメージを与えるごとに、首を出しているモードと甲羅に引っ込めるモードを切り替える。首が引っ込むと魔法を連発するとともに、こちらの物理攻撃を大幅にカットするようになる。また、強力なリジェネもかかるため、いかにリジェネを上回る大ダメージを瞬間的に与えられるかがカギ！


▶首の状態を知らせるのも重要だ。



◀どちらの状態でも精霊魔法は有効だが、甲羅に引っ込んだときに押せないとジリ貧に。MPの管理は重要だ！

アダマンタスの卵 編



巨大な甲羅を持つアダマンタス族のHNM。見た目のイメージどおり防御力が高く、物理攻撃をカットする状態もあるため、黒魔道士が多めの編成で挑むのが望ましい。

対象モンスター
Tartaruga Gigante（獣神印章99BF）
Aspidochelone（アダマンタス族上位HNM）

HNM STEP 2〜3 Fafnir/Nidhogg（ウィルム族）

出現条件 龍のねぐら（J7）の???に蜜酒（下位）or甘茶（上位）をトレード

対ウィルム族の基本戦術を守ればOK

BFと同じく、全員が左右の前足のどちらかに立つこと。上位・下位とも物理攻撃が効くため、ある意味ほかのHNMのよりは戦いやすい。BFと違い引き寄せを使うので注意。引き寄せられたら攻撃を中断して、位置を調節しよう。なお、Niddhoggのハリケーンウィングはパーティ外にも当たるので気をつけよう。


▲下位のFafnirの場合、レベル90のパーティなら問題なく勝てる。

■要注意特殊技

名称	範囲	空蝉	効果
ホリッドロア	自身中心範囲	貫通	強化魔法全消去（Nidhoggのみ使用）

旅団バトルレポートSELECT VS Wyrm　最難関のBF……と思っていたハズが!?

戦士、白魔道士、黒魔道士×2、赤魔道士×2、青魔道士、学者で挑戦。戦士をアタッカー兼メイン盾として、基本戦術で戦う。飛行状態は、赤魔／黒魔が連続魔スタンをする予定だったが、レベル89だったためにスタンが使えないというまさかの事態！ とはいえ、黒魔道士&学者の一斉掃射で深刻な被害を出す前に地上に落とし、予想よりもあっさり勝利できた。

BF STEP 1 Wyrm（ウィルム族）

BF名 真龍　場所 バルガの舞台

2つのモードに対処できる編成を！

初期状態は地上にいるが、30%ほどHPを減らすと飛翔し、魔法及び遠隔攻撃以外は届かなくなる。飛行状態では、範囲技・フレイムブラストを連発するため、さらに30%HPを減らして地上に下ろそう。なお、着地時にはタッチダウンという強力な特殊技を使うため、特に後衛はストンスキンをかけておこう。


◀タッチダウンで地上に降りるとNMは強化される。

■要注意特殊技

名称	範囲	空蝉	効果
フレイムブラスト	対象中心範囲	貫通	魔法ダメージ（大）



◀BFに限らず、ウィルム族との戦いの基本戦術。威力の高いブレスを正面から受けない＋後方攻撃へのカウンター技を誘発させないためだ。

ウィルムの逆鱗 編



巨大な竜の姿をしたHNM。大きな翼を持ちながら、飛翔するのはBFの固体のみという。今回のなかでは最もBFと通常フィールドで戦術に差が出る相手でもある。

対象モンスター
Wyrm（獣神印章99BF）
Nidhogg（ウィルム族上位HNM）

「黒帯GETし隊」の戦果はいかに!? …そして電撃の旅団から重大発表!!!

電撃の旅団はまだまだ『FFXI』を続けます!!


▲電撃の旅団の次回作をお楽しみに!! ……ではなく、発売中の電撃プレイステーションVol.495でも絶賛連載中なので、ぜひぜひそちらもご覧下さい！

きまぐれ 電撃の旅団編集新聞 旅団パラダイス プチ

編集長Uri　記者 団長　Yukarino

いや〜……結局、黒帯アイテムも上位HNMのトリガーも出ませんでしたね。試行回数は少ないですけれど、個人的には黒帯取りにくくなった印象かなぁ……。

でも、イロイロおもしろい体験はできましたな（笑）。動く島では〝削りすぎてずっと首が引っ込んだままになったり〟とか、Fafnirでは〝レベル90でもブレスを正面から食らうと一撃で戦闘不能〟だとか。そういえば、「真龍」で飛翔中でも当たっていた青魔法は何でしたかな？

バニティダイブ、四連突、ゴブリンラッシュとか、レベル75上限が開放されてからの魔法ばかりでしたね。アビセア・タロンギのCuelebre（ウィルム族）にも届くのかな。

「真龍」のときスタンが撃てなかったレベル89赤魔道士は私です（汗）。開始直後のブレス止めにスタン撃ったハズなのに発動しなかったからおかしいな〜、とは思ってたんですが……（苦笑）。

「動く島」ではMPがカツカツでしたね〜。やっぱりアビセアに慣れすぎてしまうのはマズイですね。

そのへんの旅団のボロ（？）を再確認できただけでも有意義だったとしましょう。でも、黒帯はあきらめませんぞ！ このリベンジは、Vol・3（？）とかで!!

団長：え〜、盛り上がってるとこで悪いんだけど、1つ重要なお知らせがあります。電撃ゲームズの旅団ページは今回が最終回になります。ババーーーン！

電撃ゲームスが最終号なので、仕方ないですな。電撃ゲームスでの、長らくのご愛読ありがとうございました。まぁ、でも旅団的にはコレまでどおり活動も記事も続けるわけですし。電撃ゲームスの記事しか読んでなかった人は、この機会にぜひ電撃PSのほうもご覧下さい!!

Uriのはみ出し編集後記
わいの人生は白帯やで！ の編集長ですこんにちは。黒帯クエスト、神章たまりまくりのソロリーナなUriはチャレンジのチャンス！ モンクのレベル11だけどアビセアちゃんがいるからこわくない！ でも無敵のアビセアちゃんがいてもリアルラック激低は解消できないのでゲットできる気がまったくしないこわい！ でも、大物のHNMとの戦闘チャンスが増えたということでは楽しくなったんじゃないでしょうか。お手伝いで参加したいぜ！ そして今回のパラダイス重大発表のおそろしさと言ったら……！ またどこかでみんなに会おう、編集長と約束だゾ☆



好評放送中!
"電撃"の春アニメ!
電撃 春!
宇宙人が見守る街での青春ストーリー
電撃文庫 PRESENTS
電波女と青春男
放送情報
TBS 毎週木曜 深夜1時55分～
MBS 毎週木曜 深夜2時40分～
CBC 毎週木曜 深夜2時30分～
BS-TBS 毎週土曜 深夜1時30分～
電撃文庫 毎月10日発売
電波女と青春男
①～⑧、SF(すこしふしぎ)版 好評発売中
定価:536～641円
著／入間人間
イラスト／ブリキ
電撃コミックス 毎月27日発売
電波女と青春男①巻 5月27日発売
コミック版は電撃G'sマガジンにて連載中!
原作／入間人間
作画／山根真人
キャラクターデザイン／ブリキ
電撃マ王 毎月27日発売 にて連載中
電撃コミックス
ロッテのおもちゃ!
①～⑤好評発売中
定価:各599円
最新⑥巻5月27日発売
著／葉賀ユイ
おまえの身分はわたしの"おもちゃ"だっ!?
電撃マ王 PRESENTS
アスタロッテのおもちゃ!
放送情報
チバテレビ 毎週日曜 夜11時30分～
tvk 毎週日曜 深夜1時30分～
テレ玉 毎週月曜 深夜1時05分～
TOKYO MX 毎週月曜 深夜1時30分～
サンテレビ 毎週月曜 深夜0時～
KBS京都 毎週月曜 深夜1時30分～
テレビ愛知 毎週火曜 深夜2時～
AT-X 毎週月曜 朝11時30分～ ほか
ニコニコ生放送・ニコニコ動画にて本編配信中!
ASCII MEDIA WORKS
発行●アスキー・メディアワークス
発売●角川グループパブリッシング
商品はお近くの書店でお買い求めください。
また、アスキー・メディアワークスの公式サイトからも購入することができます。
アスキー・メディアワークスの公式サイト http://asciimw.jp/
©入間人間／アスキー・メディアワークス／「電波女と青春男」製作委員会
©葉賀ユイ／アスキー・メディアワークス／アスタロッテのおもちゃ! 製作委員会
※放送日時は予告なく変更となる可能性がございます。
※定価は税込(5%)です。
dengekiya 電撃屋 電撃のキャラクターグッズショッピングサイト
http://dengekiya.com/
電撃屋 検索

『テイルズ オブ』を創るヒト。



◉ゲスト:穴吹健児氏



◉ゲスト:馬場英雄氏

今回は発売が待たれる『テイルズ オブ エクシリア（以下TOX）』の戦闘について、ナムコ・テイルズスタジオの穴吹健児氏と、バンダイナムコゲームスの馬場英雄プロデューサーにじっくりうかがいました！

ナムコ・テイルズスタジオに潜入！ 戦闘を担当する穴吹さんを直撃!!

れいちん　テイルズスタジオさんに初潜入ということで興奮していますが、今日はよろしくお願いします。まず、穴吹さんの『TOX』での担当部分を教えてください。

穴吹健児氏（以下敬称略）　企画部に所属していて『TOX』では戦闘全般を担当させてもらっています。

馬場英雄氏（以下敬称略）　アイデア出しから細部の調整まで、戦闘に関しては基本的に穴吹が中心になって制作している感じですね。

れいちん　穴吹さんがこれまでに関わってきたシリーズ作と、担当パートも知りたいです。

穴吹　私がテイルズスタジオに入社したのは01年で、最初に『テイルズ オブ シンフォニア（以下TOS）』に関わりました。GC版の『TOS』を作ったあとに、PS2版も担当して、その頃はイベントの作成をメインでやっていました。で、そのあとに手掛けた『テイルズ オブ ジ アビス』ではダンジョンの設計がメインで、Xbox 360版『テイルズ オブ ヴェスペリア（以下TOV）』から戦闘を担当することになり、PS3版ではディレクターをやらせてもらいました。

れいちん　全部藤島康介先生がキャラクターデザインを手掛けたタイトルですね。

馬場　当時、テイルズスタジオでは2つのラインでマザーシップタイトルを制作していたので、1つのタイトルを作るとその次も同じ先生の作品を担当する、という流れになっていたんですよね。

れいちん　ああ、確かにそうなりますよね。ちなみに、術技ってシナリオや設定を見て、「このキャラにはこんな術技を使わせよう」って決めていくもんなんですか？

穴吹　タイトルによって違うと思うんですが、『TOX』の場合は設定を聞いて、「だったらこういう性能を持たせたい」っていう感じで落とし込んでいきましたね。

馬場　シナリオ班と戦闘を作っているスタッフのあいだで、例えば「シナリオ上このキャラはこんな役割でこんな雰囲気だから、こういう技名はどうだろう」とか、そういった意見交換が随時行われていきます。

穴吹　技名は戦闘を担当している側から提案することが多いですかね。企画スタッフはシナリオを読んでいるので、そこから各キャラクターの技名のイメージを膨らませていきます。

れいちん　秘奥義のときのセリフとかは？

穴吹　秘奥義のセリフは、今回シナリオライターに書いてもらいました。

『TOX』の戦闘のキモとなる2人で戦う共鳴（リンク）モード

れいちん　では、まだ謎の多い『TOX』の戦闘についての質問をガンガンしていこうと思います！ まず、ダブルレイド リニアモーションバトルシステム（DR-LMBS）の最大の特徴は、2人のキャラが共鳴（リンク）することだと思いますが、このアイデアは穴吹さんが考えられたんですか？

穴吹　最初に馬場のほうから「今回はW主人公でいきたい」っていう話があって、だったらその2人の主人公が一緒に戦っていると楽しいんじゃないか、ということでリンクモードを提案しました。

馬場　穴吹が映画とかから2人組みが戦っているシーンを抜粋して、「こんな雰囲気の戦闘をやりたいんですよ」って映像を用意してくれたんです。それを見て「こういう方向性はいいよね」ってアイデアを詰めていきました。

また、ただリンクするだけではなく、いろんなキャラクターとリンクして戦う楽しみを味わってほしいので、そのための要素を盛り込みました。

れいちん　仲間なら誰でもリンクできるんですよね。

穴吹　方向キーにそれぞれのキャラが対応（★1）しているので、リンクしたいキャラと対応する方向キーを押せばワンタッチでリンク可能です。もちろん、リンクしないでこれまでのように1人で戦うこともできますが、ぜひリンクモードを活用してほしいですね。

れいちん　自分の操作キャラ（マスター）の動きに合わせて、リンクしているキャラ（パートナー）は自動で行動するんですか？

穴吹　そうですね。マスターがどう行動するかによって、パートナーが敵を挟み込んでくれたり、守ってくれたりするようになっています。あと、わざわざメニューを開かなくても操作キャラが切り替えられるようになっているので、例えばミラを操作してジュードにサポートしてもらっているときに、瞬間的に操作キャラをジュードに変えることもできるんです。

れいちん　リンク中のキャラの行動を指示できますか？

穴吹　術技のショートカットは従来どおり用意していますので、指示すればその術技を使います。ただ、状況によってはサポートのほうが優先されることもあります。これは、事前にプレイヤーが設定したAIの行動基準を決める「作戦」にもよるんですけどね。

れいちん　例えば、リンクしていないキャラを操作しようとして切り替えたら、これまでの2人のリンクが外れちゃったりするんですか？

穴吹　いや、ジュードとミラがリンクしている状態で、プレイヤーをアルヴィンに切り替えた場合、ジュードとミラはリンクしたままの状態でAIによって行動します。

れいちん　じゃあ、リンクしている2人をAIに任せて、1人で戦うという戦術をとることも可能なんですね。

馬場　はい。さらに、戦闘に参加するキャラは最大4人なんですけど、ジュードとミラ、アルヴィンとレイアがリンクして戦うってこともできる。

★1

方向キーにそれぞれのキャラが対応

画面下に表示されているキャラのHPなどが書かれたアイコン。これが方向キーに対応している。この画像の場合、左を押すとジュードとリンク。





★2

強力な共鳴術技

ジュードとミラによる共鳴術技が発動！　組み合わせは多彩にあり、共鳴術技が使える術技を習得すると、メニューに登録されていく。



★3

ローエンの「術後調律」

ローエンのキャラクター特性である「術後調律」を活用すれば、数多くの敵にダメージを与えられそうな予感。術を操作するという感覚も楽しそうだ。

れいちん　すごい！　これまで以上に幅広い戦術を考えられそうで、ワクワクしてきます。あと、リンクモードで特定の技を放つと、それが共鳴術技（リンクアーツ）になるんですよね。

穴吹　例えば、ミラとジュードがリンクした状態で特定の条件を満たしているとします。そこでジュードが「魔神拳」を使うとアイコンが表示されて、その瞬間にR2ボタンを押すと合体して「絶風刃」という強力な共鳴術技（★2）が発動するようになっています。操作感覚は紆余曲折あったのですが、『TOV』の「フェイタルストライク」みたいな感覚がいい、という意見を馬場や岡本（進一郎氏：制作プロデューサー）からもらいまして、私自身も気に入っていたのでそれに近い感覚で出せるように目指しました。なので、1回の戦闘でもガンガン使うことができるようになっています。

固有サポートと特性によって戦闘でもキャラクターの個性が際立つ！

れいちん　新要素の「固有サポート」についてお聞きします。これは、どんな状況で発動するんでしょう？

穴吹　各キャラによってサポートする内容が異なるので、発生条件はまちまちですが、いずれも特定の状態になったら、AIの判断でパートナーが自動的に行ってくれます。最初は任意で出すことも考えたんですけど、操作する部分を「キャラクター特性」に充てたかったので。サポートの部分はオートじゃないとユーザーが複雑に感じるかな、と思ってやめました。

れいちん　サポートの内容や効果って、具体的にはどんな感じなんでしょう？

穴吹　ジュードならダウンしたマスターのHPや戦闘不能を回復、レイアはダウンした敵から「アイテムスティール」でアイテムを盗む、といった感じです。サポートをユーザーがどんどん利用したくなるように、性能は高く設定しています。

れいちん　次にサポートと同じく、各キャラごとに設定された「キャラクター特性」についてですが、こちらは先ほどおっしゃっていたように任意で出すんですよね。

穴吹　ジュードの「集中回避」は、ステップで攻撃を回避すると自動的にその敵の背後に回り込みます。棍を伸ばして広範囲を攻撃するレイアの「活伸棍術」も、敵の攻撃をバックステップで回避すると、自動的に発動します。この2人の場合、同じ故郷の出身で、一緒に修行をしていた、という設定があるので、術技も似たようなものをわざと用意しています。で、回避するとなにか効果が発動する、というところも合わせました。エリーゼの特性は、彼女がいつも持っているぬいぐるみのティポを武器として使う（オン）か否か（オフ）で変わります。挑発行動を行うボタンがあり、それを押すと通常だと術技を使うのに必要なTP（テクニカルポイント）が少し回復するんですけど、エリーゼの場合はTP回復に加えてティポのオン・オフのスイッチになっているんです。ボタンを押すだけで簡単に切り替えられるようにしました。

れいちん　自分が放った精霊術を発動後に操作可能な、ローエンの「術後調律」（★3）が個人的に気になります！

穴吹　「術後調律」は、水が上空から落ちてくる術があるとしたら、その水が落ちる範囲をバトルフィールド内で動かして、敵のいる位置に持って来たりできます。全部の術が操作可能ですが、どういう操作を行うかはそれぞれに違います。例えば、「ファイアボール」だったら追加入力でもう1個出せたり…。『TOX』では、キャラクターの個性を実際に操作することでも感じてほしくて、さまざまな新要素を取り入れました。



「2人が共闘して戦う楽しさを追求して作っています」

れいちん　キャラチェンジを積極的にしていくと、より楽しめるってことですね。

馬場　はい。キャラクター固有の戦闘スタイルを用意したのは、いろいろなキャラで遊んでもらいたい、という意図が込められているんです。

穴吹さんのコメントから各キャラクターの特徴をチェック！

れいちん　最後に仲間たちの戦闘スタイルの特徴を穴吹さんから語っていただけますか？

穴吹　ジュードはコンボを得意とするスピーディなキャラです。最初は剣を持たせようかと思いましたが、シナリオ的には優しさを表現したいキャラなので刃はナシかな、と。格闘技と回復もできる主人公です。もう1人の主人公であるミラは、オーソドックスな剣士タイプなのですが、精霊マクスウェルだという設定があるので、精霊術をすぐ発動させられる「魔技」を使えたりと、特殊性も持たせました。アルヴィンは一撃が重いタイプのキャラ。大剣での攻撃がメインですが銃も使えるので、弾が敵を追撃する、といったトリッキーな技もありますね。レイアはジュードと同じくスピード系。特性の「活伸棍術」で広範囲を攻撃できるようにもしてあります。あと、ミラとレイアは空中で暴れられるキャラを目指しました。『TOX』の戦闘ではジャンプができるので、空中コンボが決められます。

れいちん　『TOV』のジュディス的な操作感ですか？

穴吹　近いですね。エリーゼはパーティのメインヒーラー。とはいえ、ティポのスイッチをオンにすれば、接近戦でもそれなりに戦えるようにしています。ローエンは、攻撃系の精霊術をメインで使うキャラですね。

れいちん　ミラとエリーゼとローエンて、使える精霊術がそれぞれ違うんですよね？

穴吹　一部同じものも使います。だけど、ローエンの場合だけ「術後調律」できたり、ミラの場合だけ「魔技」で別の技になったりとかで差をつけています。もちろん、キャラクター特有の術もありますよ。

れいちん　最後に、『TOX』の戦闘で穴吹さんが目指しているカタチと、見どころを教えてください。

穴吹　最初に「W主人公」と提示されたときから、2人が共闘して戦う楽しさを追求して作っています。また、戦闘中にリンクアーツを何回も見ることになると思うので、派手にかっこよくなるようにがんばって演出を組み込んでもらっています。現在鋭意制作中ですので、皆さま楽しみにしていてください‼

『テイルズ オブ』シリーズをもっと知りたいアナタへ贈るファンページ

『テイルズ オブ』クロニクル 特別編

Vol.13

今回は特別編ということで、期待高まる『TOX』を特集！ キャラクター＆序盤のストーリーに迫ります。

今月のトピック

◉『テイルズ オブ エクシリア』

W（ダブル）主人公で贈るシリーズ15周年記念作品!!

TALES OF XILLIA テイルズ オブ エクシリア

キャラクターデザインにいのまたむつみ、藤島康介両氏を迎え、男女2人のW主人公を採用。ゲームの冒頭でどちらかを選んでスタートする。注目のテーマソングは浜崎あゆみさんが担当し、そのバックに流れるオープニングムービーやゲーム中のチャットイラストをufotableが制作している。

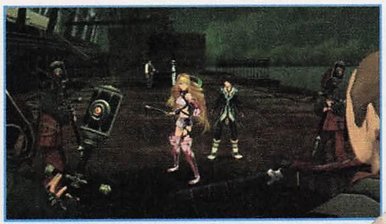
DATA ■PS3 ■2011年発売予定 ■価格未定 ■揺るぎなき信念のRPG ■バンダイナムコゲームス

STORY

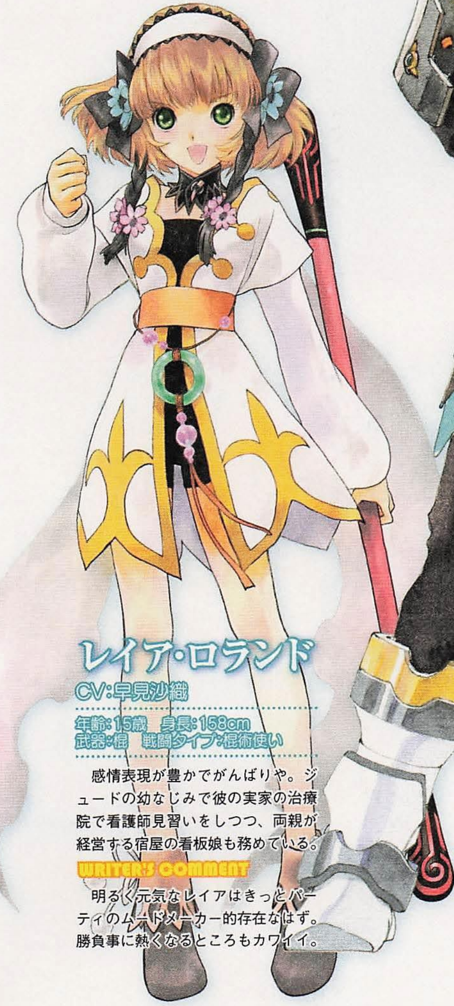
人間と精霊が共存する世界・リーゼマクシア しかしその均衡は崩れつつあった…

舞台となるのは、精霊から力を借りることで使える〝精霊術〟によって発展した世界、リーゼ・マクシア。そこでは人間と精霊が共存をしていたが、あるとき世界の様子をうかがっていた主人公の精霊・マクスウェルことミラは、王都イル・ファン周辺で大量の精霊が一度に消滅したことを感知。そのことから、すべての精霊と人間に危機が迫っていると判断した彼女は、真偽を確かめるために精霊消失の原因と思わしき軍の研究所へ向かう。一方、もう1人の主人公である医学校で学ぶ研修生のジュードは、担当教授の言付けを引き受けて軍の研究所に足を踏み入れる。研究所で出会った2人は、成り行き上行動を共にすることになり、そこで軍が密かに計画を進めていた最高機密を知る。そして、そのことがきっかけで重罪人としてラ・シュガル軍に追われることになってしまう。

そんな最中、自らが従えている地水火風を司る四大精霊を召喚できなくなってしまうミラ。警備兵にすら苦戦する彼女を放っておけず、王都から脱出させるために海停まで送るジュードだが、行く手に軍の兵士の姿が！ 絶体絶命かと思いきや、そこに見知らぬ男が現れ、2人に手を貸してくれる。アルヴィンと名乗る彼の助けで軍の追手から逃れたジュードとミラは、船に乗り込み王都を脱出するのだった。



▲最高機密を知ったことで、指名手配犯にされてしまうミラとジュード。





レイア・ロランド

CV:早見沙織

年齢:15歳　身長:158cm
武器:棍　戦闘タイプ:棍術使い

感情表現が豊かでがんばりや。ジュードの幼なじみで彼の実家の治療院で看護師見習いをしつつ、両親が経営する宿屋の看板娘も務めている。

WRITER'S COMMENT

明るく元気なレイアはきっとパーティのムードメーカー的存在なはず。勝負事に熱くなるところもカワイイ。

ジュード・マティス

CV:代永翼

年齢:15歳　身長:163cm
武器:ナックル　戦闘タイプ:拳法使い

医師を目指し、故郷を離れて王都イル・ファンの医学校で学ぶ少年。何事も要領よくこなす優等生で割り切りが早いが、世話焼きなところも。

WRITER'S COMMENT

使命感を持って行動するミラに憧れを抱いているそうですが、それが恋に変わる、なんてことは…⁉

ミラ＝マクスウェル

CV:沢城みゆき

年齢:20歳　身長:168cm
武器:剣　戦闘タイプ:術剣士

自らを精霊の主マクスウェルだと名乗る女性。冷静沈着で使命を果たすための行動には一切の迷いがない。だが、天然で素直な一面もある。

WRITER'S COMMENT

人間とその生活に興味シンシンらしいです。もしかしてとんでもない勘違いとか天然ボケを発揮したり⁉



よっぴのゲーまにあ☆キャラトーク!

『テイルズ オブ』シリーズに愛を注ぐ新人声優&役者のよっぴが、今回は『TOX』のキャラについてや、あふれる期待を語ります!

よっぴPROFILE

岡山県出身。6月26日生まれのおっとりしたA型で、きなことバナナが大好物★ ブログは→http://profile.ameba.jp/yoppicopico/

ハオッ☆無傑の美少女見参! ガンドコ飛ばしていきますかっ! ってココ笑うトコデス! 新人声優のよっぴだキュ~(ﾟ益ﾟ)

『TOX』の気になるキャラはやっぱりエリーゼ! ロリッ娘でフリルがたくさんの衣装はもちろん、よっぴよりも背がちっちゃいトコもポイント。そして、いつも一緒のティポとのコンビがまたたまらぬー! あの毒々しい配色&マトリョーシカのような姿と、表情がコロコロ変わるっぽいトコロがどストライク! 個人的には「ティポ戦吼」が一番気になる技だったり(笑)。パートナーのように一緒に戦う感じも微笑ましいですのぅ♪ にしても、ぬいぐるみのティポの動力源はいったい? ねこにんよりも摩訶不思議な生命体から目が離せないぜよ(ﾟ益ﾟ)

よっぴが『テイルズ オブ』を好きな理由はキャラが魅力的なのはもちろん、ストーリーが素晴らしいから! どの作品も人生において大切なことを気づかせてくれるし、何年経っても隣にいてくれるような感覚。「あの子は今どうしているかな?」なんて考えちゃうような、EDで終わらない愛しい物語。15周年記念作品『TOX』も、これからを共に歩んでくれる作品になるに違いない!



ライターれいちんのここが楽しみ『TOX』

チャットでみんなの性格がより見えてきた!

ようやく序盤の物語などが明らかになってきた『TOX』。W主人公や2人で共鳴(リンク)して戦うモードなど、これまでにない要素がドッサリなわけですが、私的にはシリーズおなじみの「チャット」が、今作ではなんと3種類あるってことに注目したい。戦闘時にフェイスグラフィックが挿入される「ファイティングチャット」は、なんだかテンション上がりそうだし、「ロングチャット」は顔の表情の変化はもちろん、会話内容もどんなのがあるのかめっちゃ楽しみだし!! これまでに公開されているロングチャットの画面を見ると、ミラが意外とお茶目そうだったり、ティポがめちゃくちゃ表情豊かだったり(ニヤニヤした顔がステキ)と、いろいろな発見が。あと、キャラのつぶやきのような言葉が聞ける「ショートチャット」もあり、ローエンが「マーボーカレーは好物なのですが、ヒゲにくっついてしまうんですよ」と言ってる画面写真を見て思わず吹きだしまんた。いいキャラすぎる…(笑)。ちなみに、チャットイラストはアニメーションムービーを手掛けるufotableによるものですが、各キャラの表情がイキイキと描かれていていい感じ♪ オープニングアニメへの期待がいやがおうにも高まっちゃいます。OVA版『テイルズ オブ シンフォニア』を見て、ufotableのクオリティの高さには心底感動したので、『TOX』でもスゴいものを見せてくれると確信しています! 最後に、個人的に気になっているのはミラが精霊マクスウェルだということと、ティポがどんな感じで動いてしゃべるのかってこと。馬場さんいわく、ティポはかなり重要なキャラクターだとか。うわああどういうこと⁉⁉ とにかく、1日も早く『TOX』をプレイしたくて死にそうです。



▲ゲームでのキャラグラフィックもすごく魅力的。もじもじするエリーゼがかわいすぎる。



▲「ファイティングチャット」では、決めゼリフとか言うのかな? わくてか!

馬場英雄プロデューサーから一言!!

この本の発売日の直後(5月28・29日)に「テイルズ オブ フェスティバル2011」が開催されます。そこで『TOX』のさまざまな情報を一挙にお届けしようかと思っています ので、今後も続報に期待していただければと思います。がんばって制作しておりますので楽しみにしていてください!



ローエン・J・イルベルト

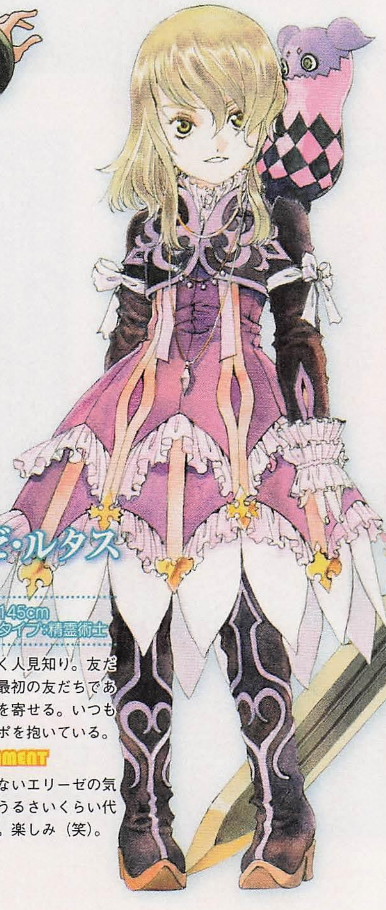
CV:麦人

年齢:62歳 身長:175cm
武器:サーベル 戦闘タイプ:精霊術士

ラ・シュガルの貴族、シャール家に仕える老執事。丁寧で品のある物腰とお茶目さを兼ね備えており、一手先を読むことに長けている。

WRITER'S COMMENT

メインキャラでは例外を除いてシリーズ最年長! 頼りになって、しかも楽しそうな爺さんにワクワク!!



エリーゼ・ルタス

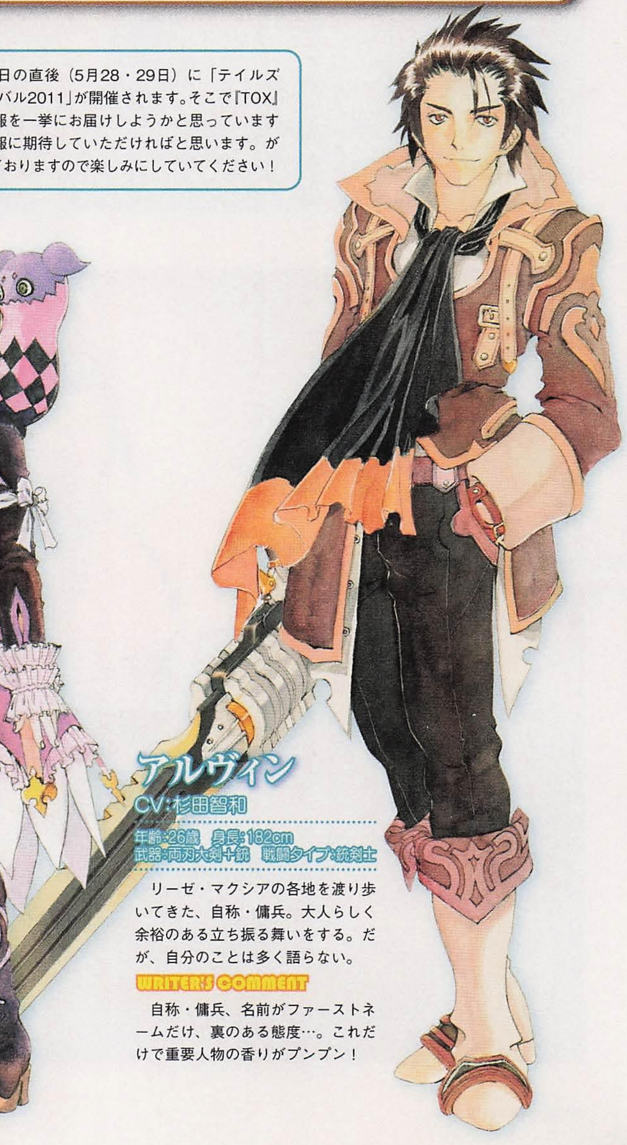
CV:堀中優希

年齢:12歳 身長:145cm
武器:ティポ 戦闘タイプ:精霊術士

対人経験が少なく人見知り。友だちに憧れを抱き、最初の友だちであるジュードに信頼を寄せる。いつもぬいぐるみのティポを抱いている。

WRITER'S COMMENT

会話が得意ではないエリーゼの気持ちを、ティポがうるさいくらい代弁するらしいです。楽しみ(笑)。



アルヴィン

CV:杉田智和

年齢:26歳 身長:182cm
武器:両刃大剣+銃 戦闘タイプ:銃剣士

リーゼ・マクシアの各地を渡り歩いてきた、自称・傭兵。大人らしく余裕のある立ち振る舞いをする。だが、自分のことは多く語らない。

WRITER'S COMMENT

自称・傭兵、名前がファーストネームだけ、裏のある態度…。これだけで重要人物の香りがプンプン!

Pの奇蹟

MIRACLE AT PERSONA File 13

『ペルソナ』シリーズディレクター橋野桂の制作コミュコラム

「ペルソナチーム」のプロデューサー・橋野桂氏の連載コラム企画。今回で最終回となる電撃ゲームスサイドの「Pの奇蹟」では『キャサリン』の裏話を中心にお届け！

恋人キャサリンが生まれるまで

7 最初は想定していなかった恋人キャサリンの写メ画像

電撃ゲームスでは最後のコラムとなります。そんな最後にふさわしいのか少し疑問ですが、今回は〝恋人キャサリン〟の写メ画像の裏話をテーマにお届けしたいと思います（笑）。

もともと、恋人キャサリンの写メは企画にはないものだったのですが、浮気キャサリンの写メ画像の構想がふくらんでいくにつれ、きっと恋人キャサリンのことを好きになってくれる人も同じ楽しみがほしいだろうということで、急遽追加されました。その段階で、どのような画像が喜ばれるかという会議を開いたのを覚えています。もちろん、男性スタッフだけで（笑）。そのときはお風呂上がりでメガネ外している画像とか、ヴィンセントと海水浴に行ったときの水着姿とか、いろいろな欲望……もとい意見が出たのですが、副島に聞いたところ、もっと日常的な画像のほうがいいのではとの意見があり、ヴィンセントと恋人キャサリンとのありふれた日々をテーマにイラストに描いてもらいました。なかでもジャージ姿で掃除をしている画像はお気に入りですね。ただ、僕自身はこのイラストを発注したときに、もっとルームウェア的なものを想像していたのですが、副島から上がってきたものは体操着みたいで、そうくるか！　と思ったのを覚えています。それと、キャサリンがラーメンを食べているイラストは、舞台が日本にしか見えないという、このゲームでは珍しい1枚になっています。副島が何を意識してこのシーンを描いたのか、今度じっくり聞いてみようと思います（笑）。

恋人キャサリンの写メ画像は、すべてヴィンセントが撮影しているという設定で描かれています。これは、ゲーム開始時にすでに恋人キャサリンとヴィンセントが倦怠期的な雰囲気になってしまっているので、恋人キャサリ



▶ゲーム中のストーリー部分だけだと冷たく感じる恋人キャサリンにも、こうしたヴィンセントとの日常があったわけです。

Check 電撃の『キャサリン』本発売決定！

『キャサリン』のすべてを網羅した本が、電撃から発売決定！　エンディングまでのストーリーガイドはもちろん、世界観の解説や設定画、広報用イラストなど『キャサリン』の魅力のすべてを凝縮した1冊になる予定だ。現在鋭意制作中。近日発売予定なので、楽しみに待っていてほしい。



もう1人のキャサリンの写メイラストも完全収録!!





CharacterDesigner's Comment

写メ画像は、当初はごほうび画像的なシンプルなものだったのですが、あれよあれよと点数が増えていった要素です。とはいえ、ゲームの本質が恋人と浮気、どちらのキャサリンを選ぶかというところにあります。おまけ的な要素とはいえ、一方にばかり画像が用意されていては、露骨にそちらがメインヒロインのように映ってしまいます。"選択に迷う"という楽しみの1つが損なわれることのないよう、両方に画像を用意しました。とくに恋人キャサリンは、ゲーム中でパリッとした印象を持つ彼女のいい意味でだらしない一面を描き、その魅力が伝わるよう意識しました。ぜひご覧になってください。

（キャラデザイン担当：副島成記）

PS3 Xbox360 キャサリン

発売中（2011年2月17日発売）　¥7,329（税込）

ACT 恋愛	ジャンル	A·AVG（アクションアドベンチャー）
	メーカー	アトラス
	備考	オンライン対応







ンの魅力を引き出すためにも、ゲーム開始前の恋人同士らしい日常という部分にしぼってリクエストしたためです。また、ジャージ姿やお風呂場での1枚など、かなりラフな姿を見せているのも恋人キャサリンの写メ画像の特徴です。ヴィンセントとの関係が、それほどリラックスできるものということが少しでも伝わればという意図から、意図的にラフな姿を多めにしています。ここで公開したもの以外にも、恋人キャサリンの写メ画像はいくつか用意されているので、2周目、3周目はそれらの画像収集はもちろん、ヴィンセントと恋人キャサリンとの関係性みたいなものにも注目しながら遊んでもらえれば、また違った魅力が見えてくると思います。

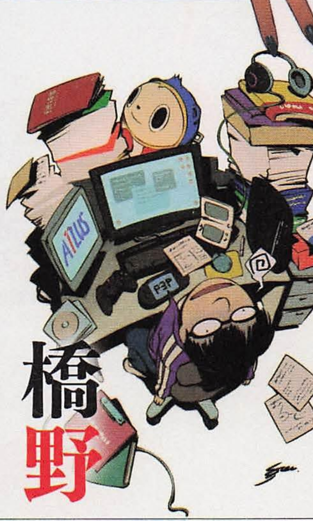
電撃ゲームスでのコラムはこれで最後になりますが、橋野およびペルソナチームは現在も新作の開発に取り組んでおります。ペルソナチームの新たな作品をぜひ楽しみにお待ちください！

男性と2人きりで屋台のラーメンを食べるのは非常にくだけた仲、というイメージで描きました。このイラストを描いているときだけ、なぜかイメージが新橋にトリップしていたので、ザ・日本というイラストになっています（笑）。ちなみに、ラーメンは醤油味です。（副島）





イラスト：副島成記



橋野桂

長い間お付き合い頂き、みなさんに感謝です。書けない話題満載で、編集部にも苦労をお掛けしました(汗)。それでは、いつかまた!!

Katsura Hashino



ヴィンセントと一緒に買い物に行った際の、ブティックの試着室でのワンシーンをイメージしています。恋人キャサリンといえば、メガネがトレードマークですが、そんなメガネを外している恋人の前ならではの心の隙みたいなものを感じてもらえればうれしいですね。（副島）

浴室でのワンシーン。写真を撮っているのはもちろんヴィンセントです。一緒にお風呂に入るほどの仲ということで。ジェットバス風になっているのは大人の都合です（笑）。当初は手前にヴィンセントの足も描いていたのですが、生々しくなったのでカットしました。（副島）

に描き語るコーナー。とりあえず全方位対応っぽい。

西村キヌの 我得(わがとく)四畳半ゲームス

第4回『キャプテン翼Ⅱ スーパーストライカー』（1990年：テクモ）



「近頃のゲームはあまり遊んでおりません」と語る西村キヌ先生が、往時のゲームに対する思いのたけを自由に描き(書き)込んでいくイラストコラム第4回。前回に引き続き、世界のサッカーシーンに多大なる影響を与えた漫画『キャプテン翼』を原作とするファミコンの『キャプテン翼Ⅱ スーパーストライカー』がテーマです。

後編となる今回は題して「海外のライバル達」！　奇跡の2号連載を現実としたキヌ先生の情熱のほとばしりを、とくとご覧あれ!!

GAME DATA

- ■ハード：ファミリーコンピュータ
- ■開発・販売：テクモ
- ■発売日：1990年7月20日
- ■価格：7,245円（税込）

得をするのは我一人! 西村キヌのひとこと 1

そんなわけで『キャプテン翼Ⅱ スーパーストライカー』後編です！　いや～コインブラ登場の衝撃はハンパなかったですね～。そのブラジルとの決勝戦もスポーツマンシップあふれる非常にさわやかな幕切れで最高でした。最後の握手なんてカルロスとコインブラだし。カルロスいい奴すぎるだろう！　他のゲームオリジナルキャラ達もこの2年後に出た『Ⅲ』で（※）[続く]

【※】スーパーファミコン用ソフト『キャプテン翼Ⅲ 皇帝の逆襲』(テクモ)。発売日：1992年7月17日／価格：9,345円（税込）。

イラストレーター・西村キヌが、フェイバリットゲームについて自由気まま



得をするのは我一人!
西村キヌのひとこと 2

[続き] サンパウロFCはじめおなじみのメンバー勢揃いだったので非常に印象深いですよね〜。そんなスーパーストライカー達をこうして描くことができたのも電撃ゲームスさんのおかげです！ そしてこの連載も今回が衝撃の最終回！ やりたい放題の4回でした！ 悔いはありません!!! 比類なきエンディングを口ずさみつつお別れです！ それではお元気で！

剛田チーズの寓作デッチアゲーム

デッチアゲ!



「こんなゲームがあったらいいな！　できたらいいな！」。そんな思いつきから生まれた物語やキャラクターを剛田チーズ先生が描き出すコーナー第3回！　my戦車育成SLG、ひな祭り撃滅STGに続く今回のテーマは恋愛AVG！　いわゆる「乙女ゲー」ですが、主人公の周囲に集う面々はただの美男子というわけではなさそうです。

由良の門（と）を　わたる舟人　かぢをたえ　ゆくへも知らぬ　恋の道かな

［曾禰好忠（『新古今集』巻十一／恋一／1071）］



私の青春、始まる前に終わったのかも。

まわりは真っ暗闇、頭がズキズキします。お腹から下の感覚はずいぶん前からなくなっちゃった。どこか遠くで名前を呼ばれている気もするけれど、セミの鳴き声ばかりが聞こえてよくわかりません。そういえば、本屋のバイトを始めたのは一年前の夏のこと。そこであの人に出会ったんです。もう一度会いたいな……。

なぜか、暖かさを感じます。そこにいるのは誰？

『ごめんね。僕が、僕らが希望を見つけたから』

……神様？　悪魔？　それとも仏様ですか？

『繰り返される絶望の中で、僅かな光をたどった。君の中に輝きを見つけた。僕らが失った心の輝きを。この世界に残された命の灯火を。君は生きる。生きて宿命を果たさなければならない。星命の巫女よ』

＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊＊

私が生還できたのは文字どおり奇跡だったそうです。医学的には確実に、一度死んだんですって。そんなわけで私の存在は世界中から――好奇の対象として――注目されることになりました。私だけが知っています。自分の心を引き換えにして「何者かに生かされた」のだということ、そしてそれはこの星の命と同義だということを。「あれ」が神の天使か、黄泉の死者だったのかはわかりません。でも私は生きたかった。だから後悔はしていない。心の扉を開き、受け入れたのです。宿命の《プラトニック・ディスオーダー》を――。

フツウの「わたし」が全宇宙の運命を変える!?
銀河系を越えてときめく超次元ラブ・ストーリー～!!

あなたが好きな人は誰ですか？　心から愛する人はいますか？　定められた誰かとの恋愛を成就させなければならないとしたら、どうしますか？　そしてその恋が、全宇宙の命運を握っているとしたら――？

剛田チーズPROFILE　「皆が持ってる孔雀草の花言葉は、可憐な人、一目惚れ、悲しみです」

イラストレーター、キャラクターデザイナー。現在テレビ朝日系列で放映中のTVアニメ「バトルスピリッツ ブレイヴ」キャラクター原案担当。株式会社カプコン在籍時には「BENGUS」などの名義で活躍していた。

DETCH-A-GAME DATA

■ジャンル：銀河を救う真実の愛を求める乙女ゲー
■企画・開発：ゴーダ・エンターテインメント
■価格：8,000ゴーダ（税込）※初回限定版：8,888ゴーダ（税込）

【注意】このコーナーはダミーの新作を企画・紹介するページです。まかり間違って企画にご興味のあるメーカー様がいらっしゃいましたら、編集部までご連絡ください。

ゲームシステムと物語のあらすじ

『ぷら☆です』はテキストパートと各ステージ固有のゲームパートで構成される恋愛アドベンチャーゲーム。ステージごとに設定されているターゲットと接触し、彼らと恋人関係になることが目的だ。

主人公・門比良（とびら）めくるはフツウの女子高生。本好きが高じて書店のアルバイトをしている。とある事故に巻き込まれて16週間生死の境をさまよったのち、奇跡的に回復。直後から某政府機関の保護観察下に置かれる。彼女が意識不明の間に、世界は各国で災害とテロ、暴動が多発する混乱の中にあった。

姉弟のように育った隣の幼なじみ
Jun KUDO
工藤順
主人公の幼なじみ。小柄で内気な性格をしていることから、姉と弟のような関係で育った。

文武両道のスーパーエリート
Humio Kyoudou
経堂文雄
AVGパートのターゲット。ある朝、彼に告白することを決意したことから物語が始まる。

合衆国最強の絶対生存捜査官
John Firstbook
J.ファーストブック
FPSパートのターゲット。幾多の陰謀から合衆国を守ってきた情報機関のエージェント。

憧れの先輩から伝説の勇者、果ては全能の神まで!? 世界や時空の壁もなんのその。「わたし」を巡ってときめきまくるキャラクター6名+1を紹介!

銀河の運命を担ったフツウの「わたし」
Mekuru Tobira
門比良めくる

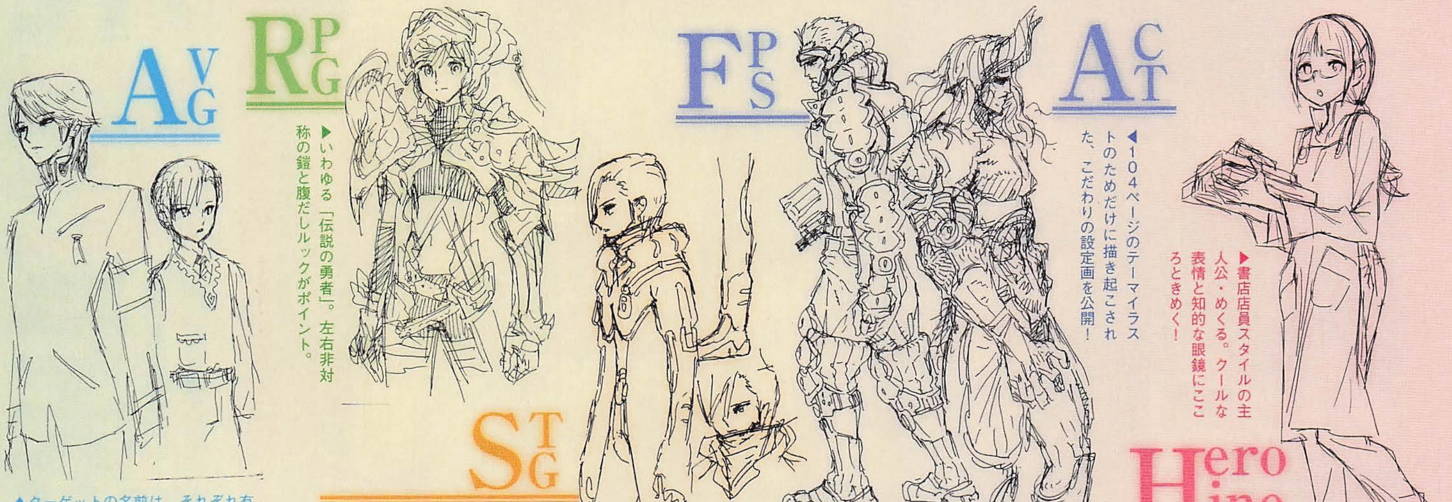
最新鋭次元戦闘機を駆る宇宙英雄
Azon
A-Zn
STGパートのターゲット。彼の世界では謎の機械生命体が人類を壊滅状態に導いている。

六道十二刻を総べる魔神大将
Neubontemll
ニウボンテムル
ACTパートのターゲット。魔神軍団を率いて堕天使と永遠の抗争を繰り広げている。

時代を超えて世界を救う光の勇者王
Show Sundoll
ショウ=サンドール
RPGパートのターゲット。太陽の力を自在に操り、凶暴な魔族を討ち続ける伝説の勇者。

彼女にオーダーしたのは僕だけじゃないよ？

三界時空をつかさどる全能の神
紀伊國乃主
Kinokuninomikoto
星の命を見守り、銀河の歴史を紡ぐ者の一柱。一度は放棄した地球の星命を主人公に託す。



▶いわゆる「伝説の勇者」。左右非対称の鎧と腹だしルックがポイント。

◀104ページのテーマイラストのためだけに描き起こされた、こだわりの設定画を公開！

▶書店店員スタイルの主人公・めくる。クールな表情と知的な眼鏡にこころときめく！

▲ターゲットの名前は、それぞれ有名書店をモチーフにしている。

▶このステージのターゲットは巨大な戦闘ロボットにする案もあった。

デッチアゲーム恒例の美少女脱衣コーナー!! ステージをクリアしたら裸になるのがルール。



――今回は「乙女ゲー」ということでしたが。

剛田　次々といろんなゲームのヒーローを落としていくことを基本に考えました。彼らの心をときめかせて、本気にさせたら勝ち！　次のステージ（男）へ進む。みたいな。それには理由があって、「この星の命は消えかかっている。それは愛情が失われているせいだから、ラブ・ストーリーをたくさん作り出そう、そうしよう！」という神様に振り回されているんです。でもうまくいかない。

――それで国家規模、地球規模、宇宙規模のラブストーリーにエスカレートしていく……。

剛田　新ステージでは、丸裸からスタートするんです！　ひざを抱えた美少女が空から突如出現!!

――それって『ターミネーター』ですよね（笑）。

剛田　言われてみれば！

【設定】プラトニック・ディスオーダーとは

主人公とターゲットになる者達は、それぞれ世界を揺るがすような危機や巨大な敵との戦いを通じて、愛情を育んでいく。それが最大限に高まると一転、その関係は何らかの理由により別離するよう宿命づけられてもいる。このとき求められる愛情は精神的に昇華されたものでなければならず、直接的な肉体関係は強制的な力の介入で回避される。これが星命を託された者の「プラトニック・ディスオーダー」である。

プラトニック・ディスオーダーによる別離はおもに一方の死によってもたらされ、同時に「新たなターゲットを求めるための次元転移」という形でも発露する。ひとたび星命のプラトニック・ディスオーダーに魅入られると、その役割を受け継ぐ者が現れない限り、永遠に悲恋を繰り返すことになるのだ。

早くも話題沸騰！　読者からの声を紹介／「マジかよ！　2億4000万本予約しました!!　めくるたんと結婚します!!!」（東京都：西村キヌ）



5pb.

近未来症候群

KARTE.5

ファーストワンマンライブに向け ただいま全力特訓中！

1stアルバム発売直前。そして、初のワンマンライブを1カ月後に控えたアフィリア・サーガ・イーストのメンバーより7人にインタビュー！

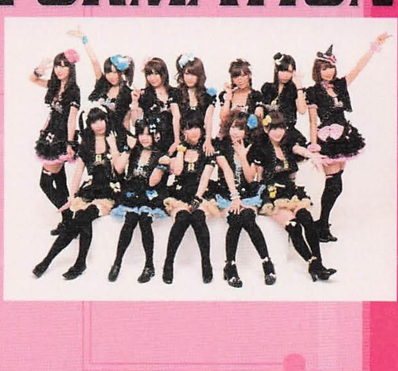
INFORMATION

アフィリア・サーガ・イースト 1st アルバム「whitism」

■2011年6月1日発売
■通常盤：￥2,940（税込）／初回限定盤：￥3,570（税込）
■発売元：5pb. ■販売元：メディアファクトリー

【CD収録楽曲】
1.My White Ribbon ver.2011／2.メリディンの祈り／3.ワタシ☆LOVEな☆オトメ！／4.恋をゲームにしないで！／5.ルミナスの泉 ver.2011／6.オペラファンタジア（カバー）／7.聖ナル wktkノ星／8.TriangleWave（カバー）／9.術式は誰かのために（新曲）／10.教育的指導！／11.気球にのってどこまでも／12.放課後_ロマンス／13.ニーハイ・エゴイスト／14.飛行実習～Learn To Fly～（新曲）

【初回限定盤DVD収録映像】
1.「飛行実習～Learn To Fly～」PV／2.特典映像



アフィリア・サーガ・イースト

Afilia Saga East

ARTIST INTERVIEW

ルイズさん、アリアさん、クルミさん、ミィナさん、アヤミさん、マホさん、ユカフィンさんに直撃！

——6月1日発売の1stアルバム「whitism（ホワイティズム）」の聴きどころを教えてください。

ルイズ 今まで私たちが歌ってきた楽曲すべて＋新曲2曲＋ライブでおなじみのまだ音源化されていないカバー曲が2曲入った、とてもボリュームのある一枚になっています。1stシングルの曲を今の新メンバーを加えて録り直しているのも聴きどころだと思います。

アリア 今回のアルバムには、新曲の「飛行実習～Learn To Fly～」のPVが付いているのですが（初回限定盤のみ）、私たちが魔法学院で勉強をしているシーンやホウキで飛ぶ練習をしているシーン、あとダンスシーンなどもいっぱい入っていますので、耳で聴くだけでなく目でも楽しんでもらえればと思います。

クルミ これまで、たくさんのライブ活動を行ってきたんですけれど、そのときにしか歌っていないカバー曲が今回CDになったことで、初めて自分たちの活動曲になったという気がして嬉しく思っています。

ミィナ 1stアルバムということで原点に戻って、PVでも魔法学院の制服を着て臨んでいます。このアルバムは、旧から新へという、原点からのスタートとしてとらえていただけたらなと思います。

アヤミ ライブやお店に来ていただいている方はご存知かと思いますが、私たちメンバーは全員で12人いて、みんなすごく仲がいいんですよ！ PV撮影でもみんなで集まってワイワイするシーンがあって、そういうところからも、アフィリア・サーガの和気あいあいとした和やかな雰囲気を感じてもらえればと思います。

マホ 初期の魔法学院の制服を着ていたころの清楚な私たちと、3rdシングルからの制服を脱ぎ捨ててちょっと大人になった私たちの曲や歌い方の違いを、観て聴いて感じ取ってもらえるとうれしいです。

ユカフィン 私たちの結成からの歴史が全部詰まっています。プロデューサーの志倉千代丸さんと桃井はるこさんに加えて、つんくさんにも楽曲を提供していただいて、バラエティ豊かなアルバムになったと思います。ぜひこれを聴いて、私たちをもっと好きになってくれたらなと思います。

——次に、『STEINS;GATE 比翼恋理のだーりん』のオープニングテーマ「La＊La＊Laラボリューション」についてお願いします。

ルイズ メンバーは全員『STEINS;GATE』をプレイしていて、アニメのほうも観ているんですけど、作品のファンの方が聴いたときに、思わずニヤッとしちゃうような『シュタゲ』ならではのワードがふんだんに盛り込まれているのが聴きどころだと思います。

アリア 逆に『STEINS;GATE』を知らない方も楽しめる曲だなとも思うんですよ。冒頭の〝ダーリン ダーリン〟っていうかわいいフレーズから始まり、楽しくて、明るくて、キュンキュンしちゃう曲なので、ぜひ聴いてほしいなと思います。

クルミ 恋愛を歌った乙女チックな曲調になっています。サビの部分に〝ハートの世界線〟とあるんですけれど、それがすごくかわいい感じで気に入っています。私もハートの世界線に行ってみたいです（笑）。

ミィナ 『STEINS;GATE』には、ちょっとダークなイメージもあると思うんですけれど、その雰囲気を壊さずに『比翼恋理のだーりん』の萌え要素がうまく組み込まれていて、さすが志倉プロデューサーって曲だと思います。ゲームを遊んでみて初めてわかるネタも埋め込まれていて、プレイしてから改めて聴くと、新たな発見がある曲になっています。

アヤミ 『STEINS;GATE』は、大切な子を守るために時間を飛び越えるという重みのあるお話なんですけれど、それが今回ラブコメになって、オープニングもこういう曲になりました（笑）。でも〝電話レンジ（仮）〟とか〝ダイバージェンス〟とか、ゲームを知っているからこそわかるワードもあって、まだ聴いていない人は一刻も早く聴いてほしい曲です！

マホ 歌詞の中に〝リア充的場面であえてのループ〟というのがあるんですけれど、『STEINS;GATE』をプレイして、女の子が全員かわいくて、私もリア充的場面で超ループしたいって思いました（笑）。

ユカフィン 『STEINS;GATE』の曲は、どれもかっこいいものばかりだったんですけれど、この曲は〝ハートの世界線〟での世界をかわいく歌っているところが好きです。今回驚いたのが、これまでの私たちの楽曲で、志倉さんの作詞・作曲でこんなに萌え系のものはなかったんですよ。どちらかというと、萌えは桃井さん担当って感じで。改めて、志倉さんの世界観にびっくりさせられました。

——最後に、6月26日に行われる初のワンマンライブ「ワンマンLive@渋谷DUO MUSIC EXCHANGE」に向けての意気込みを聞かせてください。

ルイズ 私たち初のワンマンライブということで、気合を入れて練習中です！ 今まで歌ってきた、ほぼすべての楽曲を披露できるような盛りだくさんの構成になっているので、1人でも多くの方に足を運んでいただいて、聴いてもらいたいです。

アリア 大事なことは、今ルイズが言ってくれたので、個人的な話で。これまでライブは何度もさせていただいているんですけれど、途中で衣装を替えるというのはやったことがないんですよ。なので今回、たくさんある衣装のなかで何着着られるのかと か、楽しみにしています。

クルミ 初のワンマンライブということで今から楽しみです。これまで、ライブ活動をたくさん応援してきてくれた先輩（ファン）の方々への恩返しにしたいと思うし、今までなかなかライブに来れなかった方たちにも、この機会に来て見てもらいたいなと思っています。

ミィナ 私たち、結成から2年半ほど経つんですけれど、当初からずっとワンマンライブをやりたいという思いの一心でがんばってきて、やっとかなえることができました。いざ決まってみると、私たちだけで1本のライブを乗り切らなきゃいけないってプレッシャーがあるんですけれど、応援してくれる先輩方の期待に応えられるようがんばりたいと思います。

アヤミ ワンマンライブに向けて、真剣そのものです。いつも真剣なんですけれど、今は練習中の目が鬼のようで（笑）。すごく真面目に、すべてに取り組んでいます。

マホ 私はメンバーに加入してからまだ半年ぐらいなので、ライブで魔法学院の制服を着たことがないんです。それが今回のワンマンライブで着られるので、ワクワクしています。制服姿で清楚に踊っちゃう私たちを見てほしいなって思います。

ユカフィン これまで私たちが一丸となってやってきたすべてを出し切りたいと思います。ずっと応援してきてくれた方には、これからも応援を続けたいと思ってもらえるように。初めての方には、私たちの虜になる魔法を会場全体にかけるので、ぜひワンマンライブに来てください。

志倉千代丸の よろしく脳ドック

ども。志倉千代丸です。当コラムは僭越ながら私、志倉千代丸の厨二脳をCTもMRIも使わずにスキャンし、テキストにしていこう！ という誰得？ なコーナーです。脳というのはとても不思議ですよね。最先端の科学では脳細胞が持つさまざまな機能が解明されているようですが、それも氷山の一角。人間の脳はまだまだ多くの謎に包まれています。当コラムでは引き続き『物作りに向けた脳の働き』にスポットを当てていきたいと思います。脳内で繰り返される『思考プロセス』には人それぞれ、さまざまなパターンやセオリーがあると思いますが、僕がここ数年注目し、実践してきているプロセスに『放射思考』というものがあります。これは簡単に言うと連想ゲームのようなものなのですが、まずスタート地点として思いついた、たった1つのキーワードを中心に書き留めます。そこから今度はそのキーワードから連想されるワードを書き、これらを繰り返していくことでアイデアの行き詰まりを打開し、さまざまな方向へと伸ばしていくことができます。この手法は文体や体裁を考える必要がないので、文章の苦手な人には特に有効です。こうして1つ隣に関連しそうなキーワードを繋げていくだけで、そのサイズはどんどん大きくなり、あっという間に『マップ』と呼べるようなサイズになってしまいます。これは『潜在意識の地図』と言う意味で『マインドマップ』と呼ばれる手法です。PC用のマインドマップソフトはもちろん、最近ではスマートフォン用のマインドマップアプリもかなり盛り上がってきているようです。ちなみに僕のiPadには『SimpleMind+』というマインドマップアプリがインストールされています。操作も直感的でレスポンスもよくとても使いやすいです。物語の原作を書くときなどには欠かせないアプリですね。1つのキーワードから枝が伸び、次のキーワードに繋がり、こうして自分のアイデアマップが広がってくると嬉しくなって、自然とモチベーションも上がってきたりします。これは箇条書きとはまったく違う感覚です。ではどうして、この手法がアイデアの創出に適しているのか？ それはこのマインドマップが脳内の思考構造に近いからだと言われています。物作りをしているときの脳内は、実は連想ゲームの繰り返しで、その途中で得られたアイデア、もしくはたどり着いたその先端にあったアイデアの善し悪しを計っていく作業なのです。このマインドマップは、その思考過程も結果も、すべてがそのまま目に見える形で残すことができるので、これはまさに「思考の見える化」とも言え、とても画期的な手順だと思うのです。皆さんも是非お試しあれ♪





時を経て語られるリンクの物語

本作は物語序盤で少年時のリンクを操り、その後7年の時を経て青年に成長したリンクを操ることになる。この世代の変化は当時の『ゼルダ』シリーズとしては初めての試みであり、大きな話題を呼んだ。少年期に出会う人々も青年期では変化しており、そういった出会いもまた魅力の1つだ。

▲少年期のリンクとゼルダ姫。リンクが持つ「時のオカリナ」は彼女から託されたものだ。



少年期
コキリの森で育った少年。ある日妖精のナビィがやってきたことで運命が動き出す。



青年期
7年間の眠りについたリンクが成長した姿。ハイラルを救うために冒険を繰り広げる。



◀ある出来事をきっかけに7年間の眠りについたリンクは、目覚めたときに青年に成長。愛馬エポナで各地をめぐっていく。

6/16 ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D

3DS ●任天堂 ●A・AVG ●¥4,800（税込）

購入ページ http://books.rakuten.co.jp/rb/11174016/

数々の賞を受賞した名作が最新ハードで今蘇る！

本作は1998年にNINTENDO64ソフトとして発売され、第3回CESA大賞などを受賞、全世界で約760万本を販売するなど、今なお根強い人気を誇る『ゼルダの伝説 時のオカリナ』のニンテンドー3DS版となる。N64版は『ゼルダの伝説』シリーズとしてはポリゴンを初めて使用した3D作品で、N64のコントローラをうまく利用した「Z注目システム」でカメラワークをある程度制御できるようになっていたのも当時としては新しかった。

3DS版では、この視点操作をさらに進化させ、本体に内蔵されたジャイロセンサーを利用した視点操作を採用。本体を傾けることで視点の操作を自由に行えるようになった。もちろんスライドパッドを利用した視点操作も利用でき、これらの視点の切り替えは下画面の左上にあるアイコンをタッチするだけで簡単に行える。そのほか、下画面ではダンジョンマップが常に表示されていたり、アイテムや装備の変更をタッチして行えたり、物語のなかで重要な要素となるオカリナの譜面を確認できたりと、3DSならではの2画面を生かしたインターフェースが採用されている。



▲胸の奥に邪悪な野望を秘めるゲルド族の男・ガノンドロフ。



▶妖精を持ち、大人にならないコキリ族とともに育ったリンク。

6/16 ダンボール戦機

PSP ●レベルファイブ ●RPG ●¥5,980（税込）※プラモデル「AX-00」同梱

購入ページ http://books.rakuten.co.jp/rb/6820515/

必殺ファンクションを駆使してバトルを勝ち抜け！

ゲームを原作としてアニメやプラモデルなど、さまざまなメディアでも展開されている『ダンボール戦機』がついに発売！ 本作の魅力はなんといっても小型ロボット「LBX」を使ったバトルだ。また、ゲーム内でさまざまなパーツを集めていくことで、好みの特性にLBXをカスタマイズできる。カスタマイズの内容によって、得意な武器が変わってくるほか、必殺技である「必殺ファンクション」も変化していく。



LBXの種類は1つだけではない。数多くあるパーツを装着して自分だけのLBXにカスタマイズしよう。



▲武器を使い込むと使えるようになる「必殺ファンクション」。7種類の武器系統それぞれに異なる技がある。

6/9 龍が如く OF THE END

PS3 ●セガ ●A・AVG ●¥7,980（税込）

購入ページ http://books.rakuten.co.jp/rb/6907416/

崩壊した神室町に龍たちの咆哮が響きわたる

巨大歓楽街・神室町を舞台に、極道組織がからむ裏社会や、そこに住む人々の生き様を描いてきた『龍が如く』シリーズ最新作。諸般の事情により発売が延期されていたが、ついに6月9日に発売！ 従来のシリーズに登場した桐生一馬や秋山駿など、男気あふれる面々は健在。本作では彼らが、突如神室町に出現したゾンビと壮絶なガンショットバトルを繰り広げることになる。設定など、あらゆる面でファンを驚かせた本作だが、主人公たちを軸とした重厚な人間ドラマは健在だ。





初回特典としてステッカーが同梱！



▲メインキャラクターの1人、真島組組長の真島吾朗。桐生のライバルであり、超武闘派の極道だ。



TACTICS OGRE LOVER'S VOICE

タクティクスオウガ 運命の輪 ファンブック

◆発売日: 2011年6月11日発売予定　◆価格: ¥2,835(税込)
◆仕様: B5判　◆発行: アスキー・メディアワークス

ファン限定の内容に特化した5つの濃厚コンテンツ+α!

多くのユーザーを熱狂させてやまないS・RPG『タクティクスオウガ 運命の輪』のファンブックが、ついに発売される! ストーリープレイバック、キャラクターガイドなどの膨大なテキストにより、本作を深部まで考察。また11人のイラストレーターによる描き下ろしイラストやファン&クリエイターの声から、あふれる想いを感じてほしい。これはまさに「オウガ愛」の書だ!

コラボレーションイラスト

藤坂公彦、文倉十、tomatika、KEI、風間雷太、丹野忍など11人のイラストレーターが、「オウガ愛」を存分に表現。

ストーリープレイバック

骨太な人間ドラマを詳細に振り返る。特定の条件下でのみ発生するものを含め、戦闘中の会話は相当量を収録。

キャラクターガイド

130人を超える登場人物1人1人にスポットを当てて解説。キャラクター別の人物相関図や、負傷時などのセリフも掲載。

ラバーズボイス

ファンやクリエイターからの声を掲載。ファンからの質問に、皆川裕史氏や松野泰己氏ら主要スタッフが回答する企画も。

設定用語集

「バルダー金属」「バルバウダ人」など、さまざまな設定面の用語を解説付きで掲載。五十音順なので、検索性も高い。

スペシャル

オリジナル版の初期企画書を掲載。また、本誌にて掲載された松野泰己×宮部みゆき×米澤穂信の鼎談企画を再録。

※表紙デザインは変更の可能性があります。

電撃PlayStation

◆Vol.495　◆¥650(税込)　◆好評発売中!

表紙は『テイルズ オブ エクシリア』500号へのカウントダウン企画も始動!

今号は『テイルズ オブ エクシリア』の表紙が目印。500号へのカウントダウン企画では、PSフォーマットのゲームで印象的だったシーンなどを募集中だ。特報『メルルのアトリエ ~アーランドの錬金術士3~』は、メルル役の明坂聡美さん、トトリ役の名塚佳織さん、ロロナ役の門脇舞以さんへのインタビューに大注目。また『英雄伝説 碧の軌跡』では、マオの秘密に迫る。『空の軌跡』のアニメ情報もチェック!

【特別企画】
- 500号まであと5号! カウントダウン特別企画始動!

【特報】
- メルルのアトリエ ~アーランドの錬金術士3~
- 英雄伝説 碧の軌跡
- 超次元ゲイムネプテューヌmk2
- たんていぶ The Detective Club -探偵と幽霊と怪盗と-

【スパロボ特集】
- 第2次スーパーロボット大戦OG
- 第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇

【Go Go RPG!】
- テイルズ オブ エクシリア
- ファイナルファンタジー 零式
- 最後の約束の物語
- グングニル -魔槍の軍神と英雄戦争-
- グロリア・ユニオン
- フロンティア ゲート
- ファイナルファンタジーXI

【攻略】
- AKIBA'S TRIP (アキバズトリップ)
- パタポン3
- TROY無双
- 涼宮ハルヒの追想
- どきどきすいこでん
- エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン

【攻略DEEP】
- モンスターハンターポータブル 3rd

【付録】
- 電撃4コマ Vol.124



ゲームニュース



ピックアップ ニュース&レポート

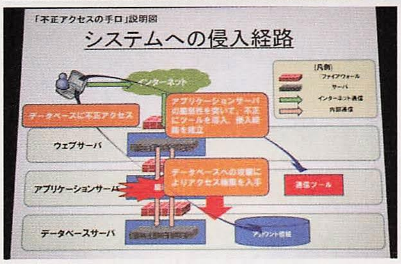
今月のトップニュースはPSNへのハッカー侵入によるサービスの一時停止です。そのほか、夏に向けたイベント情報も満載。

ニューストピックス

PSNへのハッカー侵入で、4月21日よりサービスが一時停止 5月中にはサービスの全面復旧を目指す



▲5月1日にソニー本社で行われたPlayStation Network（以下PSN）/Qriocity不正アクセスに関する会見の模様。会見にはソニー副社長であり、SCE社長兼グループCEOの平井一夫氏らが出席し、報道関係者への説明と質疑応答を行った。



◀PSNシステムへのハッカーの侵入は、アプリケーションサーバーに不正にツールを導入し、侵入経路を確保してデータベースへのアクセスという手口で行われたという。

注目ニュース

- PSNサービス停止！　ハッカーによる侵入で7700万人の個人情報が漏えいか
- 6月7日（現地時間）より世界最大のゲーム展示会「E3」が開催！

漏えい問題の一連の流れ

4月3日	ネット自警団を自称するハッカー集団「Anonymous」がソニーに対して宣戦布告（今回の件との関与は確認されていない）
4月17日～19日	PSNにハッカーが侵入し、7700万アカウントの個人情報が盗まれたと思われる
4月21日	午後1時頃、PSNにサインインできない障害が発生し、サービスが停止
4月22日	復旧までに一両日かかる可能性があるとSCEが発表
4月23日	外部要因とみられる影響により、サービス停止中と発表
4月27日	不正アクセスにより17日から19日にかけてアカウント情報が漏えいしていたと発表
5月1日	本件をふまえて、同社平井一夫氏がソニー本社で会見を行い、謝罪。1週間以内に一部サービスの復旧を目指すと発表
5月4日	アメリカ合衆国下院小委員会の公聴会でSCEAが本件に関する回答書を提出。Anonymousと名付けられたファイルがSCEサーバーから発見されたと回答書を通じて報告
5月7日	PSNサービスの再開について、地域ごとに段階的に実施される予定と発表
5月15日	北米・欧州地域でPSNサービスの一部が復旧。日本国内は近日中と発表

情報漏えいへの対処法

- PSNに登録したメールアドレス、ID、パスワードと同じものを使用しているウェブサービスのID、パスワード、登録メールアドレスを変更しておく。
- クレジットカードの履歴を定期的にチェックしつつ、可能であればクレジットカードの再発行を行う。

漏えいしたとみられる個人情報

- ユーザーがPlayStation NetworkおよびQriocityに登録した氏名、性別、国、住所、メールアドレス、生年月日、PSNオンラインID、PSN/Qriocityパスワード

漏えいした可能性のある個人情報

- 購入履歴、請求先住所、パスワード照合時用の質問への回答などのプロフィールデータ
- サブアカウントに関する上記情報

7700万アカウントという情報漏えいの可能性

4月21日、PSNへのアクセスが停止された。当初は単なるPSNの不調によるサービス停止かと思われたが、4月23日に外部要因によるサービスの一時停止と発表され、その後4月27日にハッカーの不正アクセスによるサービスの停止であると発表された。SCEは週をまたいだ5月1日にソニー本社にて会見を開き、CEOの平井一夫氏による事態の説明を行った。説明によるとハッカーによる侵入は4月17日から19日の間に行われたという。侵入時は、PSNに置かれているシステムのうち、アプリケーションサーバーの脆弱性を突かれて不正なツールが設置され、そこからデータベースへのアクセスが行われた模様。この侵入の手口については特に目新しいものではないが、緻密でかつ巧妙な攻撃であると会見では説明された。以後は、サーバーをより安全性の高い施設へ移設し、システムへの侵入、脆弱性をモニタリングするソフトウェアの追加・暗号化方式の強化、新たなファイヤーウォールの増設などを行うという。

個人情報漏えいの可能性への対処法

だが、システムの安全性の確保は当然として、問題となるのは漏えいしてしまった個人情報への取り組みである。会見のなかで平井氏は個人情報の漏えいについて、現時点で被害の報告は受けていない、と述べた。とはいえ、ユーザーとしては漏えいしてしまった情報に対して、可能な限り自衛手段をとっておきたいところだ。特にメールアドレスやパスワード、そしてIDを使い回している人も多いのではないだろうか。そういった場合、まず考えられるのは登録に使ったメールアドレスにスパムメールが増えるという被害だ。次に同じメールアドレスとパスワードで利用しているサービスへのアカウントハックの危険性である。この時点でユーザー側が取れる自衛策は、PSNに登録しているメールアドレス、パスワード、IDのうち、どれか1つでも同じ組み合わせにならないように自分が利用している各種サービスの登録情報を変更しておくことだ。また、PSNでクレジットカードを登録していた人で、そのクレジットカード会社のWebサービスに登録している人はIDとパスワートを変更しておこう。編集部としては、できればカードの再発行をしておくことをオススメする。

徐々に復旧しつつあるPSN完全復旧まではもう少し

5月15日にはパスワードの変更を要求するPS3のシステムソフトウェアVer.3.61の提供を開始したと発表された。北米・欧州地域ではすでにPSNの一部サービスが復旧し、日本でも関係機関との協議を含め、諸々の調整が整いしだい復旧、5月中にはサービス完全復帰を目指すという（5月18日現在）。なお、ユーザーへの「お詫びと感謝のきもち」として、特定コンテンツの無料ダウンロードおよびPlayStation Plusへの30日間無料加入などが用意される予定だ。

サービス停止からようやく先に進めるようになったといった印象だが、安心してサービスを利用できる日を待ちたいところだ。

PSN問題での問い合わせ先

SCEは、今回の事件に対してユーザーからの問い合わせ先として特設窓口を開設した。PlayStation Network特設窓口の電話番号は「0120-723-952」となり、営業時間は10:00～18:00となる。PlayStation全体としては0570-000-929（PHSの場合は03-3475-7444）で、営業時間は特設窓口と同じ。

ニュース グッズ Xbox 360(250GB)とKinectのセットがスペシャルエディションとして登場

昨年11月に期間限定生産品として発売されていたXbox 360（250GB）とKinect センサーのセットモデルが、6月2日よりスペシャルエディションとして発売される。250GB HDDを搭載したXbox 360とKinect センサー、Kinect専用ソフトの『Kinectアドベンチャー！』が同梱され、価格は¥39,800（税込）。付属のAVケーブルはコンポジットのみ対応となり、HD画質でゲームを楽しみたい場合はHD AVケーブルないしはHDMIケーブルが別途必要だ。



Xbox 360（250GB）＋Kinect（スペシャルエディション）
- 日本マイクロソフト
- 6月2日発売
- ¥39,800（税込）

ニュース トピックス 世界最大のゲーム見本市「E3」が6月7日よりスタート！

今年もアメリカ・ロサンゼルスで、今後のゲーム業界の流れが垣間見える世界最大級のゲーム見本市「E3」が、6月7日～9日の3日間で開催される。E3の開始に先立って、マイクロソフトが現地時間で6日9:00（日本では7日1:00）、SCEが6日17:00（日本では7日9:00）に、そして任天堂が7日9:00（日本では8日1:00）にカンファレンスを行う予定だ。



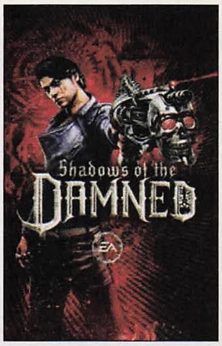
Electronic Entertainment Expo（E3）
- 開催日：2011年6月7日～9日（現地時間）
- 開催場所：アメリカ・ロサンゼルス
- http://www.e3expo.com/

ニュース グッズ 『Shadows of DAMNED』と「TORNADO MART」のコラボウェアが登場！

グラスホッパー・マニファクチュアが開発中のACT『Shadows of DAMNED』とメンズファッションブランド「TORNADO MART」（トルネードマート）がコラボウェアを開発中！　具体的なコラボ商品については公式サイト（http://www.grasshopper.co.jp/sotd/tornado.html）にて、今後明らかにしていくという。

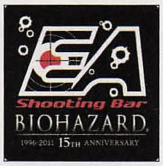


◀本作は同社ならではの独特な世界観を持つサイコスリラーACT。今年夏に発売が予定されている。



ニュース トピックス 『バイオハザード』15周年記念!! シューティングバー「EA」とのコラボが開始

『バイオハザード』シリーズの登場15周年を記念して、吉祥寺にあるシューティングバー「EA（エアー）」とのコラボ企画がスタート。店内が「S.T.A.R.S.」のオフィスをイメージした装飾になり、『バイオハザード』にちなんだエアガンの試射が行えるほか、「スリーハーブカクテル」など、世界観に合わせたコラボメニューも登場する。





『バイオハザード』&「EA」コラボレーションスペース
- 開催日時：5月20日～6月19日
- 営業時間：17:00～25:00
- 住所：東京都武蔵野市御殿山1-5-5 沢田ビル2F
- 電話番号：0422-26-9100
- http://www.shootingbar-ea.jp/

ニュース グッズ 「DreamParty 東京 2011春」で先行発売された5pb.タイトルの数々のグッズが販売開始

5月1日に東京ビッグサイト東ホールで開催された「DreamParty 東京 2011春」。そこで先行発売されていた5pb.のグッズがオンラインショップ（http://shop.5pb.jp/）に登場！

『STEINS;GATE』携帯ゲーム用ステッカーセット	¥1,575(税込)
『コープスパーティー Book of Shadows』携帯ゲーム用ステッカーセット	¥1,575(税込)
『ファントムブレイカー』ICカード用デザインジャケット	¥1,050(税込)
『STEINS;GATE 比翼恋理のだーりん』ICカード用デザインジャケット	¥1,050(税込)
『コープスパーティー Book of Shadows』ICカード用デザインジャケット	¥1,050(税込)
『STEINS;GATE 比翼恋理のだーりん』iPhone4用カバーステッカー	¥1,575(税込)
『メモリーズオフ ゆびきりの記憶』iPhone4用カバーステッカー	¥1,575(税込)
『ファントムブレイカー』iPhone4用カバーステッカー	¥1,575(税込)



ニュース トピックス 「モンスターハンター オーケストラコンサート」のチケット一般販売が6月12日より開始

今年の「モンスターハンター オーケストラ」は『MH3（トライ）』と『MHP 3rd』の楽曲を中心に公演が行われる。演奏はおなじみ栗田博文氏と東京フィルハーモニー交響楽団のタッグ。さらにゲストとして尺八と中棹三味線による和楽器ユニット「HIDE-HIDE」が登場する。



モンスターハンター オーケストラコンサート～狩猟音楽祭2011～
- 公演日時：8月20日
- 開演時間：16:30開場、17:30開演予定
- 会場：東京国際フォーラム ホールA
- 料金：S席¥8,000（税込）、A席¥7,000（税込）
- http://www.capcom.co.jp/monsterhunter/music_festival2011/

ニュース グッズ 『OFP:DR』と『NINJA BLADE』がXbox LIVEのゲーム オン デマンドで販売開始！

Xbox LIVEを介してゲームデータを購入することで、Xbox 360のゲームソフトをディスクレスでそのまま起動できる「ゲーム オン デマンド」に、新たに2タイトルが加わった。

オペレーションフラッシュポイント：ドラゴンライジング



NINJA BLADE



オペレーションフラッシュポイント：ドラゴンライジング
- コードマスターズ
- STG
- 2720マイクロソフトポイント（¥3,980税込）

NINJA BLADE
- フロム・ソフトウェア
- ACT
- 1720マイクロソフトポイント（¥2,940税込）

ニュース トピックス MMORPG『タワー オブ アイオン』が5月31日に大型アップデートを実施！　グラフィックがさらに向上

エヌ・シー・ジャパンが運営するMMORPG『タワー オブ アイオン』の大型アップデート「episode2.5 光のさす場所へ」が5月31日に行われる。このアップデートの最大の特徴は、グラフィックエンジンのアップデートにより、世界がより一層美しく、細かく表現されるようになることだ。また、ペットシステムの追加により、食料や料理、スクロールを自動で使ってくれるペットを持つことができるようになる。そのほか、新スキルや新たな装備の実装も行われる。



タワー オブ アイオン
- 運営：エヌ・シー・ジャパン
- 料金：1時間(¥100相当) ~90日間（¥7,800相当）
- http://aion.plaync.jp/

ダウンロードゲーム

いつでもどこでも基本はダウンロード

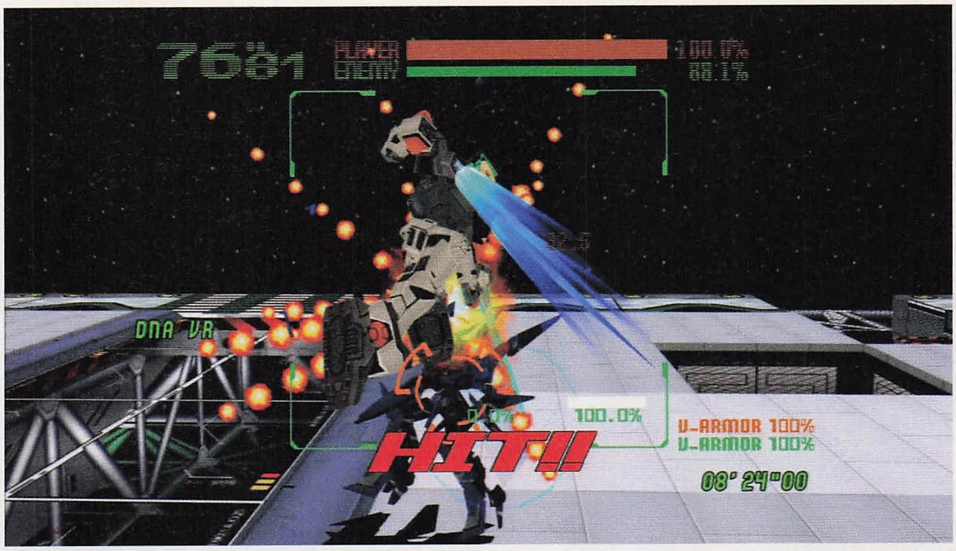
このコーナーも今回で最後となります。そこで、今回は担当ライターが個人的にどうしても推したいというタイトルを紹介します！

担当ライター **エマヌエル**



ＤＬゲームに多く触れて、ゲームはアイデアが命なんだなと、改めて感じられました。今までありがとうございました！　またどこかで〜。

高速ネットワーク対戦とフルHDで再び熱くなれ!!



電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

XBLA
■セガ　■ACT
■配信中　■1200マイクロソフトポイント　■1〜2人（オンライン2人）

家庭用初移植のVer.5.66で再誕！

ＶＲ（バーチャロイド）と呼ばれる機体を専用のツインスティックで操作するロボットアクションシューティングとして、１９９５年にアーケードに登場した『電脳戦機バーチャロン』。本作はカトキハジメ氏による洗練されたメカデザインと、奥深い戦闘システムで爆発的な人気となった作品だ。続いて１９９８年に2作目として登場した『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム（以下、オラタン）』は、シリーズ最高傑作との声も多く、従来の攻撃方法のほかに威力の高いターボショットなどが追加された。さらに、シリーズで最もゲームスピードが速く、現行のロボットアクションシューティングに引けを取らない抜群の疾走感を誇る。『オラタン』はその後、さまざまなバージョンアップを重ね、ＸＢＬＡ版は最終進化系として登場した「Ｖｅｒ．５．６６」がベースとなっている。

この「Ｖｅｒ．５．６６」では前バージョンで使用できた12機のＶＲに加え、新たに「シュタインボック」と「アファームド・ザ・コマンダー」、「10／80ＳＰ」の3機が追加されている。また、ＶＲを自分だけのカラーリングに変更できるカスタマイズも。もちろん、Ｘｂｏｘ Ｌｉｖｅを介したネットワーク対戦も可能で、対戦中のコミュニケーション手段であるボイスチャットも可能となった。また、タイトルアップデートにより、オプション機能としてビームなどのエフェクト表現がアレンジされたグラフィックも選択可能となった。

担当ライター エマヌエルが愛機への思いを熱く語るだけのコーナー

10/80SPとワタシの10年

初代『バーチャロン』も少しプレイしていたのですが、私が本格的にVR乗りとして目覚めたのは、『オラタン』からです。その当時、専門学校時代に悪友と授業をサボって「Ver.5.2」をひたすらにプレイしたのがきっかけでした。通常の対戦に飽きて、近接縛りでプレイして以来、基本インファイトのみでの戦闘スタイルが確立されました。この当時使用していたのはサイファー。経験者ならおわかりと思いますが、このサイファーは装甲が薄く近接戦闘向けではありません。選んだ理由は相手に素早く近寄れたからでした。そして「Ver.5.66」が登場し、私たちの心を鷲掴みにしたのが現在の愛機、10／80SPです。この機体は1世代前のVRで、空中ダッシュなどが省かれており、基本性能としては極めて低いです。しかし、高い突進力と、それなりに広い近接の間合いで、唯一インファイト能力だけは光るものがあり、仲間内でこのVRを使っていかに勝つかを研究し続けました。そこで出た結論は「下手に射撃を使うな、そんな暇があったら相手の懐に飛び込め」ということ（あくまで個人の意見です）。相手がいやがるほどベッタリ近づき、近接攻撃で強引にねじ伏せる。性能で勝る相手に旧機体で勝利するのは快感の極みですな！　こんなインファイトに明け暮れた10年でしたが、最近はプレイ頻度も少なくなってしまい、久しぶりにプレイしたらボロ負け……。どうやらリハビリが必要なようです。とりあえずこれからも「Ver.5.66」はプレイし続けるでしょう、間違いなく。



▲秋葉原の「Hey」で今でもプレイしています。見かけたら対戦ヨロシク！

『オラタン』が10年以上愛されているワケ

一部のゲームセンターでは専用筐体が現役で絶賛稼働中。さらにXbox LIVEアーケード版の配信にあたり、専用ツインスティックが完全受注生産されるなど、根強い人気がある本作。ではその人気の秘訣とは何か？　10年プレイしているワタシが独断と偏見で、その理由を解説してみようと思います。

①使用機体・戦闘スタイルしだいで別のゲームに早変わり

近接特化や遠隔特化など、それぞれに特徴がある15機のVR。弾幕を撃ち続ける側にもなれますし、紙一重で回避する側にもなれます。また、腕さえあれば、機体性能にとらわれない戦法もとれます。どの機体で、どのバトルスタイルにアツくなれるかは、十人十色なのです。



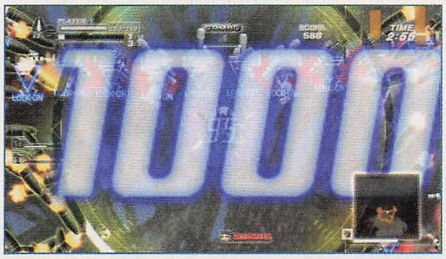
②クイックステップ、ガード……熱い近接戦闘の応酬！

ここからは本当に私見ですが、このゲームはVR同士の近接戦闘が本当におもしろいのです。近接攻撃はVRごとに設定された距離に近づき、トリガーボタンで出すことができます。また、近接攻撃以外にも、相手を中心に旋回しながら攻撃するクイックステップ近接。前方にダッシュして相手を切り抜けるダッシュ近接など、その方法・用途はさまざま。クイックステップ近接→ダッシュ近接といったコンビネーションも可能で、決まると超カッコイイのです！　一定の距離を置く相手だと狙いにくいですが、一発逆転の威力と爽快感が魅力です。

あの『ガーヒー』がXBLAで配信決定！

1996年にセガサターンで発売された『ガーディアンヒーローズ』がXbox LIVE アーケードで今夏に登場！　本作は格闘ゲームのシステムを使用したアクションRPGで、ストーリーモードでは2人での協力プレイも可能。しかし最大の特徴は対戦。最大12人でキャラバランス無視なハチャメチャな対戦が行える。

POINT 1 弾幕には弾幕で勝負!
カウンターアタックで敵弾をはじき返せ!



◀カウンターの特徴は2秒間の無敵と絶大な攻撃範囲。これが攻略のカギだ。

POINT 2 初見でのクリアは不可!?
巧妙に作りこまれたマップの数々



◀自機が埋もれるほど多数の敵が、前触れもなしに出現することも。



バンガイオーHD ミサイルフューリー

XBLA
- 発売元:ディースリー・パブリッシャー/開発元:トレジャー
- STG
- 配信中
- 800マイクロソフトポイント
- 1人用(オンライン2人)

怒りのように降り注ぐミサイルの嵐!!

全周囲型STGが進化して帰ってきた

1999年、職人集団トレジャーが開発し、NINTENDO64で発売された『爆裂無敵バンガイオー』。回避不可能に思える圧倒的な弾幕と、それをカウンターして攻撃するという独創的なシステムで話題を呼んだ作品だ。今回紹介する『バンガイオーHD ミサイルフューリー』は、その流れを汲む最新作で、フィールド上のすべてのオブジェクトを破壊する、ステージクリアタイプのSTG。基本操作は、左スティックで自機を移動、右スティックで武器の発射方向を操作する、という直感的なもの。また、弾はすべて相殺可能で、敵弾をも利用した爆破の連鎖による爽快感が魅力だ。もちろん、『バンガイオー』シリーズ最大の特徴でもあった、敵弾をすべて跳ね返す「カウンターアタック」も健在。今回もこのシステムの使い方が勝利のカギを握っている。さらに、XBLA版では敵の動きを一定時間止める「フリーズアタック」などの新要素も追加されている。ステージ数は100以上が用意されており、自分の腕にまかせて進む短めのステージから、パズルゲームのように順序や戦略性が必要となるステージなど、バリエーションが豊富。さらに、自分でマップを作れるマップエディタもパワーアップし、自由度が増している。またXbox LIVEを介したオンラインプレイでは2人協力プレイも可能だ。

敵・弾幕の表示数がケタ違いに増加!

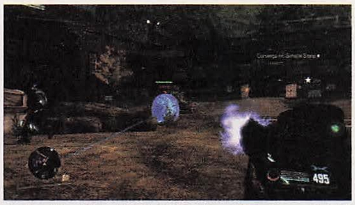
本作は『バンガイオー』の最大の特徴である圧倒的弾幕がさらに進化! 敵の数はもちろん、ミサイルや爆発にいたるまで、その表示数がケタ違いに増えています。3Dとなったことで演出面もパワーアップしていて爽快感は抜群! ……でも、難しい。ステージの構成がよく練られていて、猪突猛進のプレイをするとあっという間にゲームオーバーになってしまいます。初見プレイヤーを完全に倒しにかかってますね。ただ、救済措置として同じステージで3回倒されると、次のステージが解放されます。でも、それで先へ進むのは、ゲーマーとしてのプライドが許しません。でも、クリアできないものはできないので、とりあえず先に進みながらステージ全クリアも目指します。

最新&注目のダウンロードゲーム

Section8：Prejudice

XBLA
- TimeGateStudios
- STG
- 配信中
- 1200マイクロソフトポイント
- 1人用(オンライン32人)

プレイヤーの判断が戦況を左右する、本格的なFPSが登場。配信タイトルながらパッケージタイトルにも劣らない60種類以上もの装備を用意。オフラインモードも搭載した、内容てんこ盛りな作品となっている。オンライン対戦では、最大32人の大規模対戦も可能だ。



▲パッケージタイトルに負けないグラフィックも特徴。これが1200マイクロソフトポイントは安い!

トラブル☆ウィッチーズ ねぉ!

XBLA
- SNKプレイモア
- STG
- 配信中
- 800マイクロソフトポイント
- 1〜2人(オンライン2人)

人気同人STGがXbox LIVEアーケードに登場。本作は8人の魔女から1人を選択し、大空を駆けめぐる横スクロールSTGだ。魔方陣を駆使して敵弾をお金にかえ、強力な効果を持つ魔法のカードを購入しよう。オンライン協力プレイやスコアアタックモードも搭載している。

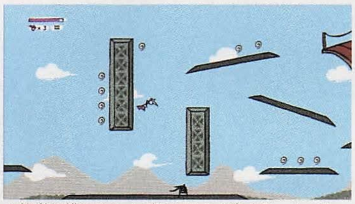


▲8人の魔女はそれぞれ弾の出方が違い、雑魚に強いキャラやボスに強いキャラなどの違いがある。

The Fancy Pants Adventures

XBLA / PSN PS3
- エレクトロニック・アーツ
- ACT
- 配信中(※)
- PSN版:¥1,000(税込)、XBLA版:800マイクロソフトポイント
- 1〜4人(オンライン32人)

らくがきのような個性的なキャラたちが登場する、ステージクリア型の正統派A・AVG。非常に滑らかに動き、まるで風に乗ったような疾走感が気持ちいい。ステージの謎解き要素も高め。また、4人での協力プレイも楽しめ、見た目とは裏腹にガッシリとした骨太な作品だ。



▲簡単に描いたらくがきに見える主人公。しかし、そのアクションや動きには目を見張るものがある!

ピックダン

DSiウェア
- インテンス
- ACT
- 配信中
- 200DSiポイント
- 1人用

本作は3Dダンジョンに現れる"ドット"をゲットしていくハイスピードACT。次々と現れるドットが消える前に連続でゲットし、高得点を目指そう。マップ構成を重視したパズル性の強いクエストモードと、反射神経を重視したスピードランモードの2つが用意されている。



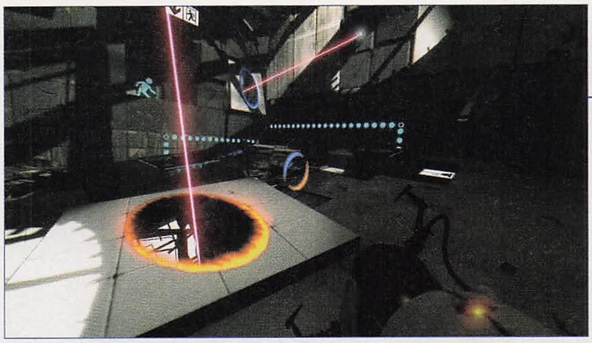
◀下画面で主人公とドットの位置を確認しながらダンジョンを駆けぬけろ!

※PSN版は配信停止中(5/18日現在)



ゲームならPCでやりたいものです

FPS&パズルゲームという新ジャンルを開拓した傑作『ポータル』の続編が登場！ 今回は実際にプレイした感想をレポートします。



ポータル2【日本語版】

- 発売元：サイバーフロント／開発元：Valve Software
- ACT
- 発売中（4月22日発売）
- ￥6,090（税込）



▲直進するレーザーを屈折キューブで曲げて誘導するといった新要素も。



▲ポータルガンを使って2つの空間をつなぐのが、パズル攻略の基本だ。



▲新登場のAI「Wheatley」は、陽気な口調で主人公を誘導してくれる。



▲前作から長い年月を経て、施設の内部はボロボロに荒廃している。

パズルの完成度の高さはそのままにより壮大なAVGに変貌した最新作！

壮大なスケールを備えた「大作」へと進化！

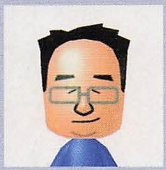
前作『ポータル』のラストで、暴走したAI「GLaDOS」を停止させた主人公。彼女がコールドスリープから目を覚ますと、ハイテク企業「Aperture Science」の研究施設は、長い年月を経て廃墟となっていた。復活した「GLaDOS」に捕らえられた主人公は、荒廃した施設の中で、再びポータルガンを使ったテストに挑む……。『ポータル2』の物語は、このような導入部から始まります。プレイ自体に支障はありませんが、ストーリーは前作から連続しているため、作品世界を隅々まで味わうためには、前作のプレイをオススメします。

プレイの基本は、ポータルガンを使って壁に2種類のポータル（穴）を作り、空間を自由に移動して数々のトラップをクリアしていくという前作でもおなじみのもの。反発力を使って高くジャンプできるジェルなど、新ギミックもいろいろと登場していますが、前作でもユーザーをトリコにしたパズルの完成度の高さは、素晴らしいの一言。ステージのすべての要素を駆使して、クリアした瞬間の気持ちよさは格別です！

一方、本作ならではのポイントが、AVGとしての広がりです。皮肉な口調でプレイヤーを惑わす「GLaDOS」に加えて、軽口の「Wheatley」という新たなAIも登場して、会話のおもしろさが倍増しています。さらにゲームの中盤からは、荒廃した施設の各所を移動するのですが、その壮大な光景には圧倒されます。

前作がユニークな小品として登場したのに対して、本作はユーザーの期待にこたえて、大作の呼び声にふさわしい壮大なスケールを備えた作品へと進化しているのです。

担当ライター イトヤン



ノートパソコンを新調しました。以前は低スペックすぎてyoutubeもマトモに見られなかったけど、これで外出先でもPCゲームができるかな。

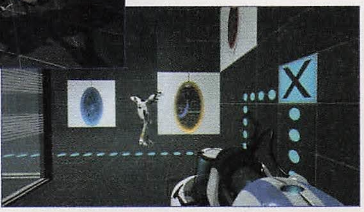
『ポータル2』は協力プレイが楽しい！

2人で一緒に解く謎はかなり歯ごたえあり！

今作で新たに導入されたオンライン協力プレイは、2体のロボットが力を合わせてGLaDOSのテストに挑戦するというもの。『ポータル』で協力プレイと聞くと不思議な感じでしたが、実際に遊ぶとこれがおもしろい!! 2人で2つずつ、合計4つのポータルを駆使することになるので、謎解きの難易度はシングルプレイよりも歯ごたえがあります。さらに、2人でタイミングを合わせてボタンを押したり、1人がドアを開けている間にもう1人が先に進んだりといった、協力プレイならではのギミックもふんだんに盛り込まれていて、友達と一緒にあーでもない、こーでもないと悩みながら謎を解くのがすごく楽しいです。ボイスチャットがあれば便利ですが、その環境がなくても、ポータルを開ける位置などを仲間に指示する機能がゲーム中にあるので、ぜひチャレンジしてみてください！



◀協力プレイの主役は、このロボット2人（？）組。一緒にハイタッチをしたり、ジャンケンをしたりといったジェスチャーも可能。



▶協力プレイのパズルを解くには、仲間との共同作業が不可欠だ。そのためには思い浮かんだ解決法を、仲間にどう伝えるかが重要になる。



メッセサンオー カオス館 PCゲームランキング

- ●場所：東京都千代田区外神田3-14-8 メッセサンオー本店2F
- ●営業時間：11:00～20:00
- ●Webサイト：http://www.messe.gr.jp/chaos/

『クライシス2』『ポータル2』の国内版がどちらも好調

今月は震災の影響で発売延期となっていた国内版の新作タイトルが続々と発売されました。先月のランキングで1位だった『クライシス2』の国内版も発売され、EAならではのクオリティの高いローカライズが大好評です。2位の『ポータル2 日本語版』も日本のコンシューマ版より約1カ月早いリリースということで、よく売れています。久しぶりに国内PCタイトルの元気がいい月でした。



◀『クライシス2』はEAから、『ポータル2』はサイバーフロントから発売。どちらもネット環境が必須です。

海外・国内PCゲームランキング（4/11～5/10）

1	クライシス2 日本語版 エレクトロニック・アーツ	国内版
2	ポータル2 日本語版 サイバーフロント	国内版
3	Shogun 2 Total War SEGA Europa	欧州版
4	Dead Space 2 Electronic Arts	アジア版
5	A-10 ウォートホッグ 日本語マニュアル付英語版 ズー	国内版
6	Opeation Flashpoint: Red River CodeMasters	欧州版
7	アルカニア：ゴシック4 完全日本語版 サイバーフロント	国内版
8	ホームフロント 完全日本語版 サイバーフロント	国内版
9	クライシス・ULTIMATE EDITION・EA BEST HITS エレクトロニック・アーツ	国内版
10	ARMA II: Combined Operations Meridian4	欧州版

『ポータル』の元になったゲームとは

本作はアメリカのデジペン工科大学というゲーム制作が学べる大学で、学生たちが卒業制作として作っていた『Narbacular Drop』というゲームがベースとなっています。その作品を見たValve（本作の開発元）の社長であるゲイブ氏が卒業後の彼らを雇用し、『ポータル』として再構成されたのです。

アーケード



ゲームセンターの今！ ～カードゲームのコラボ～

さまざまなメーカーのキャラが集う、夢のようなコラボレーション。今回はカードゲームのコラボレーションについて紹介します。

担当ライター うま



うちのデッキはカムラナート、エルドナーシュ、アークエンジェルEV、闇の王。『FFⅪ』単という、コラボカードのみのデッキです。

さまざまな作品とコラボしてきたあのカードゲームが、他社作品ともコラボ！

アーケードゲームにも広がる「コラボ」の波

かつて格闘ゲームでは、『マーブルVS.カプコン』や『SNK VS. CAPCOM』といった夢のような対戦が楽しめるゲームがいくつも生み出されてきました。その後アーケードゲームで大流行した、カードゲーム。そのカードゲームも、次々に新たな作品が生み出されていくなかで、夢のような対戦が楽しめるものが誕生したのです。その1つが『ロード オブ ヴァーミリオン』！ 今回はこのゲームを中心に、アーケードカードゲームのコラボについてのお話をしていこうと思います。

カードゲームにRPGの要素を導入した意欲作

そもそも『ロード オブ ヴァーミリオン』とはどんなゲームか。本作は主人公1人と使い魔と呼ばれるユニットでデッキを組み、主人公を含めた4体のユニットでパーティを構成。相手のアルカナストーンと呼ばれる石を破壊すれば勝ちとなるオンライン対戦ゲームです。ほかのカードゲームとは異なり、主人公や使い魔にレベルが設定されていて、戦うほどに強くなる。さらに獲得した装備品を付け替えることで、主人公を強化していくというRPG色の強いシステムになっています。石を破壊するか、敵ユニットを倒すかなどの駆け引きが熱い。また、大規模バージョンアップのたびに新カードが登場し、追加される新カードには、スクウェア・エニックスから発売されているほかの人気作品とのコラボカードも登場しているのです。今までのコラボ作品とキャラは左の表を参照。『ファイナルファンタジー』シリーズや『ロマンシング サ・ガ』シリーズなど、有名な作品からの参戦は、今までカードゲームに興味がなかった人たちを取り込むまでに至っています。そんな私も本作を初期に軽くプレイしていたものの、それほど熱くのめり込んでいませんでした。しかし『ファイナルファンタジーⅣ』からカインが登場する、と聞いて、一気にMAXハイテンションです！

最新作ではついに他社作品が登場！

そんな本作が最新バージョンアップで、『Re：2』とタイトルも改めて超進化！ 新システムとして新たに「降魔カード」を使う「降魔システム」が誕生。このカードはコストに関係なくパーティに入れられ、ゲージが溜まったら「降魔召喚」を選択することで降魔が出現し、パーティを5体同時に操作できるようになります。旧カードもHPが復活したりATKやスキルなどのパラメータも一新されて登場するようです。そしてコラボカードとして、他社の作品のキャラが多数登場することも決定済み！ コラボの幅が広がることで、さらなる世界の広がりを見せる『ロードオブヴァーミリオン』。これからも我々プレイヤーの予想を超えたコラボを行ってくれることでしょう。さて、草薙京と八神庵が人獣だったら、うちのパーティに加えようかな！



LORD of VERMILION Re:2

- スクウェア・エニックス ■今夏稼働予定
- オンライン対戦型トレーディングカードRPG
- プレイ料金：店舗により異なる

主人公と使い魔でパーティを組み、アルカナストーンを破壊しあうカードゲーム。

■『LoV』シリーズのコラボ作品リスト

ヴァルキリープロファイル	
ブラムス	フレイ
レナス	レザード・ヴァレス
ドラッグ オン ドラグーン	
アリオーシュ	アンヘル
カイム	レオナール
黒神 The Animation	
クロ	
ラストレムナント	
覇王	
ファンタジーアースZERO	
ティファリス	ライル
FINAL FANTASY Ⅳ	
エッジ	カイナッツォ
カイン	ゴルベーザ
スカルミリョーネ	バルバリシア
リディア	ルビカンテ
ロマンシング サ・ガ2	
クジンシー	スービエ
ダンターグ	ボクオーン
ノエル	ワグナス
ロックブーケ	
マジック：ザ・ギャザリング	
極楽鳥	サルカン・ヴォル
シヴ山のドラゴン	セラの天使
ジェイス・ベレレン	センギアの吸血鬼
大気の精霊	ニコル・ボーラス
野生語りのガラク	リリアナ・ヴェス
FINAL FANTASY Ⅺ	
アークエンジェルEV	エルドナーシュ
カムラナート	闇の王
ロマンシング サ・ガ3	
魔炎長アウナス	魔海侯フォルネウス
魔戦士アラケス	魔龍公ビューネイ
FINAL FANTASY Ⅵ	
ケフカ	
聖剣伝説2	
フラミー	ポポイ
FINAL FANTASY XIV	
スプリガン	ヤ・シュトラ
FINAL FANTASY シリーズ	
チョコボ	モーグリ
ロード オブ アルカナ	
アグニ	アジュダヤ
建御雷	ヘカトンケイル

最新作でよりスペシャルなコラボが実現!!

最新作ではなんと、メーカーの枠を超えたコラボがついに実現！ 新キャラクターのうち、コラボレーションカードは現在6キャラが判明している。ここでは彼らの魅力について紹介していく。



◀『三国志大戦』からは、蜀の関羽が参戦！「裁きの神雷」で複数の敵をなぎ倒す。



▲「裏百八式・大蛇薙」で、範囲内のすべての敵を焼き払う！

▼京のライバル、庵も参戦！「血の暴走」で攻撃能力を上昇させる。





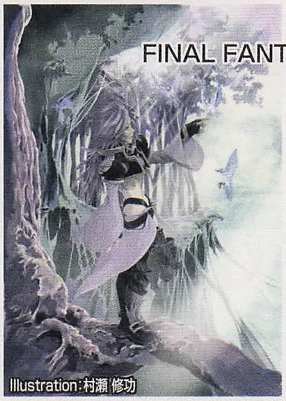
▲「死神」の通り名を持つ賞金首。「闇に食われろ」は、敵のHPを吸収する特殊技だ。

氷刃の英雄 ジン
BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT Ⅱ

▼「イカルガの英雄」と呼ばれる衛士。「凍牙氷刃」で敵の特殊技を封印！



クジャ
FINAL FANTASY Ⅸ



◀『ファイナルファンタジー』シリーズからは、『FFⅨ』のクジャが参戦。範囲内の敵の数に応じてダメージ量が変わる「フレアスター」で戦う。

他ゲームにもコラボは存在!!

ほかのカードゲームにも、もちろんコラボカードは存在。代表的なコラボ作品を2つほどピックアップ！

三国志大戦3 WAR BEGINS



Illustration:花咲アキラ

- セガ ■稼働中

『三国志大戦』では、雑誌「ビッグコミックスピリッツ」とのコラボが実現。マンガのキャラクターをモチーフにした武将カードが多数登場している。

戦国大戦 1560 尾張の風雲児



- セガ ■稼働中

昨年稼働開始した『戦国大戦』でもコラボ。PSPで7月21日に発売される『戦国BASARAクロニクルヒーローズ』に、PRカードとして真田幸村が付いてくる。

ソーシャル&ケータイ



ゲームでトモダチのコミュニティ!

お江戸を舞台にした推理AVG『えどたん』シリーズの新作が登場。そこでさっそく開発部に、開発の裏話などを聞いてみた!

担当ライター 千歳



ずっと取り上げたいと思っていた『えどたん』を、最後にやることができてよかったです。では再見!

開発部が語る『えどたん』シリーズ秘話!!

江戸時代の古きよき文化は逆に新鮮に写ります!

——『えどたん』シリーズを開発することになったキッカケは何でしょうか?

開発部:まずジャンルとしての人気が高いことと、携帯電話での操作との親和性の高さから、「AVGを作ろう!」ということになりました。でも普通のAVGではつまらないので、舞台を江戸時代にしました。指紋採取やルミノール試薬などの科学捜査や、ミステリーでは定番となったトリックなども、舞台が江戸時代になると新鮮味が出るのではないかという期待もありました。でも、逆に苦労することのほうが多かったような気がします(笑)。

——前作『えどたん』の配信後、どれくらいのタイミングで『続えどたん』の配信が決定されたのでしょうか。

開発部:当初はdocomo向けのアプリだったのですが、その後au版とSoftBank版、第一話の無料配信などで、盛り上がりが大きくなった頃でしょうか。

——『続えどたん』の制作は、前作の開発時から視野に入れていたのでしょうか?

開発部:当初は続編の予定はなかったのですが、実はシナリオ的にはのちのち展開できる準備をしていました。『えどたん』の時代設定も、『続えどたん』のテーマとなる「とある事件」の1年前になるように設定していたんです。もし続編を作らなかったら、そのまま日の目を見ないことになったかもしれないですね。ほかにも未回収の伏線がありますが、そのうちいくつかは今作で回収されるかもしれません。

——『続えどたん』の見どころは、どこでしょうか?

開発部:前作同様に、各話ごとに完結するのですが、全編を通して「とある事件」に関する謎が描かれます。果たしてどんなふうに事件が決着するのか、楽しみにしていただければと思います。

——シリーズを通して、気をつけたり意識したりしているところはありますか?

開発部:操作システムや難易度、プレイ時間の区切りなど、何よりも遊びやすさを重視しています。あとはやはり「江戸に行ってみたい」と思ってもらえることが『えどたん』の何よりの評価だと思っていますので、お江戸の豆知識を紹介しながら、江戸時代の魅力を伝えていきたいですね。

——ケータイサイトでブログや待受けなどを配信していますが、そのほかのメディア展開の可能性はありますか?

開発部:できればいろいろやっていきたいと考えています。携帯電話でできるものかどうかは問わず、おもしろいことならなんでもやりたいですね。

——何か開発中の思い出はありますか?

開発部:京都に歌舞伎を見に行ったときは楽しかったですね。歴史があって古いものなのに、とても新しく感じました。ユーザーにも、同じように江戸時代や江戸時代から続く古きよき文化に触れて、逆に新鮮さを楽しんでほしいと思います。

——最後にユーザーへ一言お願いします。

開発部:まずは手元の携帯電話で少し遊んでみてください。江戸時代に行きたくなることうけ合いです! できるだけたくさんの「江戸時代」の雰囲気が楽しめるように作っていますし、いい意味で期待を裏切る展開が待っていますよ!!



▲『続』には前作のキャラクターも、もちろん登場! 未来ではなく、今一から見た彼らの印象がわかっておもしろい。



▲右の美少女は、新キャラクターのおたえ。ひょんなことから今一と出会い、とある事件に巻き込まれてしまう。



▲湯屋でのおたまさんが見せる、お色気サービスシーンも健在♥ ナイスバディには、さすがの今一もタジタジ!?

続えどたん
- カプコン
- AVG
- カプコンパーティで配信中
- 月額¥315(税込)
- 公式サイト…
http://www.capcom.co.jp/keitai/

アプリ



ミステリー好きの青年・天道未来が、警察官である父親の忘れ物を届けに行く途中に雷に打たれて江戸時代にタイムスリップ! しかもタイムスリップ早々に殺人事件の容疑者にされてしまう。たまたまその場に居合わせた、ご先祖さまでもある天道今一の協力を得て、未来はミステリー小説で培った知識を生かしながら身の潔白を証明することになる。2009年6月に『えどたん』の第一話がdocomoで配信され、その後au、SoftBank、iPhone、Androidとさまざまなプラットフォームで展開された。推理はもちろん、未来が現代から持ち込んだ指紋採取の技術やルミノール試薬といった道具、そして江戸時代ならではの習慣や文化などを駆使し、江戸で次々に起こる難事件を解決していく。作中には、主人公・未来をはじめとした魅力あふれる『えどたん』オリジナルキャラクターのほかにも、当時活躍していた発明家の平賀源内や、名前のみだが幕府老中の田沼意次なども登場する。

4月に配信されたばかりの『続えどたん』は『えどたん』から1年後の江戸が舞台で、未来の先祖であり同心(現代の警察官のようなもの)の天道今一が主人公。未来の現代的な推理、捜査方法を、江戸時代の人物であり、しかもどちらかといえば威圧的に捜査を進める今一が用いるという、従来の推理ものとは一味違ったAVGが楽しめる。操作方法やシステムは、前作そのままとなっている。また『えどたん』で好評だった、江戸時代のさまざまな知識を知ることができる「お江戸の豆知識」も、もちろん搭載されている。なお『続えどたん』からでも遊ぶことはできるが、『えどたん』をプレイしてからのほうが、より世界観の深みが増して楽しむことができるだろう。

ちなみに開発部によると、『えどたん』は全5話だったが、『続えどたん』は前作と同等、もしくはそれ以上のボリュームになる予定とのことだ。今後の配信情報にも注目しよう。



▲今一だけが使えるコマンド「問い詰める」。同心の立場と権力を使って相手を揺さぶる。少し荒っぽいが、身分制度が厳しかった江戸らしいワザ。



▶間違った推理をすると、同心としての評判(画面右上のバー)が下がってしまう。バーが全部なくなると、ゲームオーバーになるので注意。

悪を懲らしめろ!

※カプコンアーケード内のアドオンとしての価格です。

ノスタルジーを感じられる レトロなゲームを集めてみました

コンシューマのゲーム機ではもはやおなじみといえるレトロゲームの配信。実はiPhone＆iPadでも数多く配信されているんですよ。そんなわけで現在33歳の筆者が小さい頃に遊んだことがあり、自信を持ってオススメといえるレトロゲーム11タイトルを紹介します！　コントローラを持たないiPhoneですが、さまざまな工夫により当時と変わらない操作感を実現しているタイトルも多いですよ。



iPhone&iPadアプリは通勤・通学のオトモ！

最終回となる今回は、アラサー・アラフォー世代にどストライクなiPhoneで遊べる昔懐かしいレトロゲームを紹介！

担当ライター　飯塚



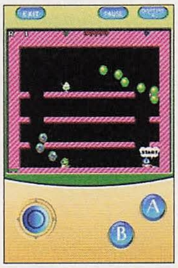
物心ついた頃から近所の駄菓子屋に行って、その当時ですらレトロなゲームをよく遊んでいました。『エキサイティングアワー』が移植されないかな……。

1985年 魔界村
¥115(※)　●カプコン



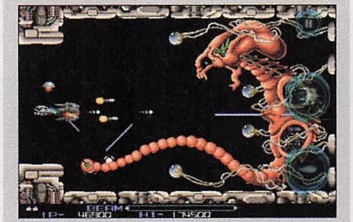
▲小気味よいサウンドと高い難易度で人気の本作。レッドアリーマーにまた会える！

1986年 バブルボブル ダブル
¥600　●タイトー



◀2PのボブルンはAIが自動操作する。オリジナル版のほか、ゲーム性をガラリと変えたリメイク版も収録されています。

1987年 R-TYPE
¥230　●エレクトロニック・アーツ



▲説明不要の名作STG。iPhone版はアーケード版の完全再現といっても過言ではない。

1989年 ファンタシースターII 還らざる時の終わりに
¥350　●セガ



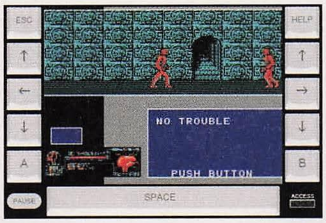
▲多くのゲーマーを妹萌えにいざなった名作RPG。SF仕立てのストーリーは当時斬新でした。

1992年 Wolfenstein 3D Classic Platinum
¥230　●id Software



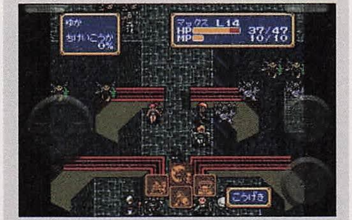
▲FPSの元祖ともいえる本作がiPhoneで！　撃つ、避けるというFPSの基本が詰まっています。

1986年 レリクス
¥600　●D4エンタープライズ



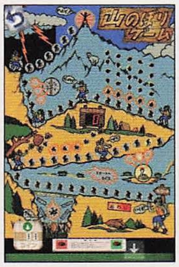
▲敵の体を乗っ取って進むシステムが斬新だった。iPhone版はMSX2版がベースになっています。

1992年 シャイニング・フォース 神々の遺産
¥115　●セガ



▲メガドライブで発売された、セガが誇るS・RPG第1弾。迫力ある戦闘シーンが好きでした。

1980年代 山のぼりゲーム
¥230　●zodiac Corporation



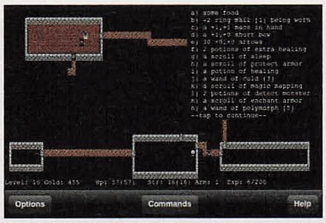
◀厳密にはコンピュータゲームではないですが……。最後の難関である雷ゾーンは今も越えられませんでした。反応が鈍いのが残念。

1988年 琥珀色の遺言 西洋骨牌連続殺人事件
¥600　●アルティ



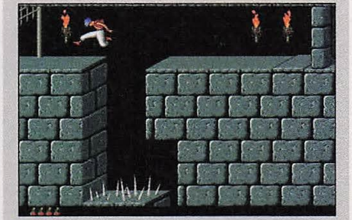
▲藤堂龍之介探偵日記シリーズ1作目。骨太の推理探偵AVGで、当時はこの雰囲気が怖かった。

1981年 Rogue
無料　●Glenn Andreas



▲数々の探索型RPGに影響を与えた本作。『トルネコ』『シレン』好きはぜひ！

1989年 プリンス・オブ・ペルシャ
¥115　●ユービーアイソフト



▲キャラクターの豊富なアニメーションパターンにより探索が楽しい。罠は凶悪ですが。

今月のRucKy GAMES

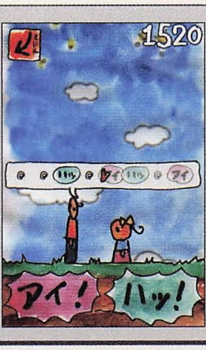
ユルい　iコイノボリ　■無料



◀鯉のぼりの季節はもう終ってしまいましたが、恋の季節は年中無休なのです。恋せよ少年！

愛を語るのに無駄な説明はいらないということ

本作は、ある男女の求愛行動をお手伝いするゲーム。画面右端から女の子が「アイ！」と「ハッ！」を叫びながらやって来るので、同じようにタイミングを合わせて画面の下部に表示されている「アイ！」と「ハッ！」をタッチしていこう。見事、同じタイミングで2つのフレーズが合えば恋愛成就。さらにほかのカップルを導いていこう。



▶空をUFOなどが飛び交う不思議な世界でアイを語り合う2人を応援しよう。

RG's Voice

コイノボリノキセツガオワッテモ、コイスルキセツハオワラナイヨ。コイヲノボリマクロウジャナイカ！　ナンドモアソンデルト、アソビカタガフエルヨアソビカタガフエルトイウカ、ザレゴトガフエルヨ！　コマカイコトハイインダヨ！　アハハハハハハハハハハハハハハハハハハハハハハハ。

Games Data Scope

ゲームス データ スコープ

データから
トレンドゲームを読み解く！

アスキー総研調べによる売り上げランキングと、編集部調べによる読者人気&期待ランキングを発表！

話題の『エルシャダイ』は14位にランクイン

『DQM』『スパロボ』シリーズの新作が共に約40万本を売り上げて1、2位を獲得

4月のゲームソフト売り上げランキング

集計期間：3月28日～5月1日

順位	機種	タイトル名	メーカー名	ジャンル	価格(税込)	発売日	期間内販売数	累計販売数
1(初)	DS	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル	スクウェア・エニックス	RPG	¥4,440	11.03.31	39万7704本	39万7704本
2(初)	PSP	第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇	バンダイナムコゲームス	S・RPG	¥7,329	11.04.14	38万7388本	38万7388本
3(初)	PSP	プロ野球スピリッツ2011	KONAMI	SPG	¥5,980	11.04.14	12万9136本	12万9136本
4(初)	PS3	プロ野球スピリッツ2011	KONAMI	SPG	¥7,980	11.04.14	12万9120本	12万9120本
5(初)	PSP	エビコレ+ アマガミ	角川ゲームス	SLG	¥5,040	11.03.31	12万4871本	12万4871本
6(初)	DS	バトル&ゲット! ポケモンタイピングDS	発売:㈱ポケモン 販売:任天堂	ACT	¥5,800	11.04.21	9万567本	9万567本
7(初)	PSP	地球防衛軍2 PORTABLE	ディースリー・パブリッシャー	STG	¥5,040	11.04.07	8万9975本	8万9975本
8(↓)	PSP	ファイナルファンタジーⅣ コンプリートコレクション	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	11.03.24	8万4100本	18万1051本
9(初)	PSP	ペルソナ2 罪	アトラス	RPG	¥6,279	11.04.14	7万3859本	7万3859本
10(↓)	PSP	モンスターハンターポータブル 3rd	カプコン	ACT	¥5,800	10.12.01	6万8528本	453万5821本
11(↓)	PS3	真・三國無双6	コーエーテクモゲームス	ACT	¥7,560	11.03.10	6万3618本	45万19本
12(初)	PSP	最後の約束の物語	イメージエポック	RPG	¥6,279	11.04.28	6万1425本	6万1425本
13(初)	PSP	パタポン3	SCE	A・RPG	¥4,980	11.04.28	5万4182本	5万4182本
14(初)	PS3	エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	ACT	¥7,980	11.04.28	4万7684本	4万7684本
15(初)	3DS	パイロットウイングス リゾート	任天堂	ACT	¥4,800	11.04.14	4万6885本	4万6885本
16(初)	PSP	BLAZBLUE　CONTINUUM SHIFTⅡ	アークシステムワークス	FTG	¥5,229	11.03.31	4万2161本	4万2161本
17(↑)	Wii	Wii Party	任天堂	ETC	¥4,800	10.07.08	3万5924本	182万6354本
18(↓)	PSP	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	スクウェア・エニックス	A・RPG	¥6,090	11.03.03	3万4314本	43万4401本
19(初)	PS3	HOMEFRONT（ホームフロント）	スパイク	STG	¥7,770	11.04.14	3万3634本	3万3634本
20(↓)	PSP	ファンタシースターポータブル2 インフィニティ	セガ	RPG	¥5,040	11.02.24	3万2034本	33万8211本
21(↓)	Wii	ドンキーコング リターンズ	任天堂	ACT	¥5,800	10.12.09	2万9807本	90万9898本
22(初)	PS2	エビコレ+ アマガミ	角川ゲームス	SLG	¥3,990	11.03.31	2万8958本	2万8958本
23(↓)	3DS	レイトン教授と奇跡の仮面	レベルファイブ	AVG	¥5,980	11.02.26	2万8286本	26万4764本
24(初)	DS	名探偵コナン 蒼き宝石の輪舞曲	バンダイナムコゲームス	AVG	¥5,040	11.04.21	2万7976本	2万7976本
25(初)	PS3	クライシス2	エレクトロニック・アーツ	STG	¥7,665	11.04.01	2万7670本	2万7670本
26(↑)	Wii	Wii Sports Resort	任天堂	SPG	¥4,800	09.06.25	2万5679本	235万1793本
27(↑)	Wii	マリオカートWii	任天堂	RCG	¥5,800	08.04.10	2万5567本	312万4850本
28(初)	PSP	Starry☆Sky ~in Winter~ Portable	honeybee	AVG	¥3,129	11.04.28	2万2913本	2万2913本
29(初)	3DS	プロ野球 ファミスタ2011	バンダイナムコゲームス	SPG	¥6,090	11.03.31	2万2386本	2万2386本
30(初)	PS3	SOCOM 4:U.S. Navy SEALs	SCE	STG	¥5,980	11.04.21	2万1910本	2万1910本



▲「そんな装備で大丈夫か？」というセリフや独特のキャラクター性などにより、Webを中心に話題を集めた『エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン』。旧約聖書のなかの1つ「エノク書」がモチーフとなっており、絵画のような2D&3Dマップがプレイヤーを引き込む。



▲2010年4月に発売した『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2』のハード仕様が『プロフェッショナル』。モンスターが100体以上追加され、配合システムは一段とパワーアップ。さらなるやり込み要素も満載。

『エビコレ+ アマガミ』がアニメの影響でヒット！

『ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル』と『第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇』の2タイトルの販売本数が突出。シリーズの人気が、まだまだ根強いことをうかがわせる。3位と4位には、こちらも人気シリーズである『プロ野球スピリッツ』の最新作が初登場。PSP版とPS3版の販売本数の差がわずか16本差というのは珍しい。そして同じ12万本台で5位に登場したのは、恋愛シミュレーションの『エビコレ+ アマガミ』。2009年に発売されたPS2版と内容はほぼ同じながら、昨年7月から放映されたTVアニメや、ジグソーパズルなどの同梱版などの影響もあってか、このジャンルとしてはかなりのヒット作となった。なお、Webなどで話題となった『エルシャダイ』は、集計期間が数日しかなかったこともあり14位に留った。今後はさらに売り上げを伸ばせるか、注目していきたい。

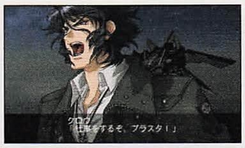
4号連続で1位だった『MHP 3rd』の代わりに『スパロボ』シリーズの新作が1位に踊り出る

読者に人気のソフトランキング

順位	機種	タイトル名	メーカー名	ジャンル	価格(税込)	発売日
1(初)	PSP	第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇	バンダイナムコゲームス	S・RPG	¥7,329	11.04.14
2(↓)	PSP	モンスターハンターポータブル 3rd	カプコン	ACT	¥5,800	10.12.01
3(初)	PSP	ペルソナ2 罪	アトラス	RPG	¥6,279	11.04.14
4(初)	PSP	最後の約束の物語	イメージエポック	RPG	¥6,279	11.04.28
5(↓)	PSP	ファイナルファンタジーⅣ コンプリートコレクション	スクウェア・エニックス	RPG	¥5,980	11.03.24
6(初)	DS	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2 プロフェッショナル	スクウェア・エニックス	RPG	¥4,440	11.03.31
7(↑)	PSP	タクティクスオウガ 運命の輪	スクウェア・エニックス	S・RPG	¥5,980	10.11.11
8(↓)	PSP	ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジー	スクウェア・エニックス	A・RPG	¥6,090	11.03.03
9(初)	Xbox 360	エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド	ACT	¥7,980	11.04.28
10(初)	Xbox 360	オトメディウスX(エクセレント!)	KONAMI	STG	¥7,140	11.04.21
11(↓)	PS3	キャサリン	アトラス	A・AVG	¥7,329	11.02.17
12(↑)	PS3	コール オブ デューティ ブラックオプス	スクウェア・エニックス	STG	¥7,980	10.11.18
13(↓)	PSP	テイルズ オブ ザ ワールド レディアント マイソロジー3	バンダイナムコゲームス	RPG	¥6,279	11.02.10
14(↓)	DS	逆転検事2	カプコン	AVG	¥5,040	11.02.03
15(↓)	PS3	侍道4	スパイク	A・AVG	¥7,770	11.03.03

『破界篇』の勢いが急上昇!

4号連続で1位だった『MHP 3rd』だが、今号ではついに2位へと後退。代わりに『第2次スーパーロボット大戦Z 破界篇』が1位となった。



▲『破界篇』の参戦作品総数は、シリーズ内でも最大級! 完全新作のストーリーが展開される。

発売が延期されていた『龍が如く OF THE END』の新発売日が決定され、期待度は最高潮に!

読者が期待するソフトランキング

順位	機種	タイトル名	メーカー名	ジャンル	価格(税込)	発売日
1(↑)	PS3	龍が如く OF THE END	セガ	A・AVG	¥7,980	11.06.09
2(↓)	PS3	テイルズ オブ エクシリア	バンダイナムコゲームス	RPG	価格未定	2011年発売予定
3(↓)	PSP	英雄伝説 碧の軌跡	日本ファルコム	RPG	¥6,090	11.09.29
4(初)	DS	デビルサバイバー2	アトラス	S・RPG	¥6,279	11.07.28
5(↑)	PSP	シュタインズ・ゲート	角川書店	AVG	¥6,090	11.06.23
6(↑)	3DS	ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D	任天堂	A・AVG	¥4,800	11.06.16
7(↑)	PS3	メルルのアトリエ ～アーランドの錬金術士3～	ガスト	RPG	¥7,140	11.06.23
8(↓)	PSP	ファイナルファンタジー 零式	スクウェア・エニックス	RPG	価格未定	2011年夏発売予定
9(初)	PSP	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村G	カプコン	ETC	¥3,990	11.08.25
10(↑)	PSP	ダンボール戦機	レベルファイブ	PRG	¥5,980	11.06.16
11(初)	PSP	俺の屍を越えてゆけ	SCE	RPG	価格未定	2011年秋発売予定
12(↑)	PSP	ToHeart2 ダンジョントラベラーズ	アクアプラス	RPG	¥5,040	11.06.30
13(初)	PSP	グランナイツヒストリー	マーベラスエンターテイメント	RPG	¥5,229	11.09.01
14(初)	PSP	グロリア・ユニオン	アトラス	S・RPG	¥6,279	11.06.23
15(↑)	Wii	ゼルダの伝説 スカイウォードソード	任天堂	A・AVG	価格未定	2011年発売予定

待ちに待ったシリーズ新作!

発売を延期していた『龍が如く OF THE END』の新発売日が決定したこともあり、順位を大きく上げて1位を獲得。ファンの期待度の高さがうかがえる。



▲歓楽街を埋め尽くすゾンビを、銃火器で一掃せよ! 多彩なプレイスポットはもちろん健在。

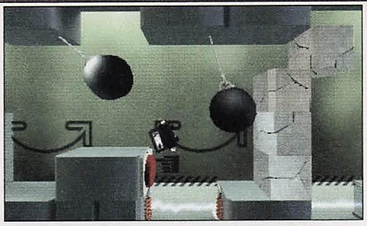
ゲーム屋さんがえらんだ 良作!

「ゲーム屋さんがえらんだ良作!」PRESENTS

良作ゲームPick UP

10万本以上の大ヒットではないものの「これはおもしろい!」というゲームを、全国のゲーム屋さんが毎月1本オススメする活動が「ゲーム屋さんが選んだ良作!」。今月は、ニンテンドー3DSのモーションセンサー機能を活用した『Cubic Ninja』が選ばれました。

5月の良作 Cubic Ninja(キュービック ニンジャ)
●3DS ●AQインタラクティブ ●4月7日発売



▲3DS本体を傾けてキューブ型のニンジャを操作し、100以上のステージをクリアしていくACT。すれちがい通信やQRコードで、オリジナルステージの交換もできる。

気がつくと3DSを振り回しているという不思議な操作感覚が味わえます

この『キュービック ニンジャ』、基本的にゲーム中は3D機能がオフになります。なぜなら、3DSを振り回して遊ぶからです。四角い箱のような形をしたプレイヤーキャラクターをスタートからゴールに導くアクションゲームなのですが、それだけのゲームじゃありません。おもしろいのは、アナログパッドではなく、本体を傾けて操作するところ。画面を右に傾ければ右に、左に傾ければ左にキャラクターが落っこちていきます。上側に行きたいときは画面を逆さまに。しかも、奥にも手前にも動けるので、気がつけば3DSを振り回して遊ぶことに。3DSに内蔵されたモーションセンサーを利用したゲームなんですね。この不思議な操作感覚、ぜひ味わってみてください。



ライター 田下広夢
ゲームライターのかたわら、ゲームの販促企画や、販促物の制作も行う。日本テレビゲーム商業組合 ゲーム販売研究会アドバイザー。

今月の販売店 Pick UP

埼玉県/ドキドキ冒険島 武蔵浦和店



▲4月の良作に選ばれた『リトルビッグプラネット2』の店頭展開。ソフトの持つ手作り感やゴチャゴチャ感が演出されています。

※QRコードは㈱デンソーウェーブの登録商標です。

New Soft Schedule

新作ソフトスケジュール with ピックアップタイトル

With Pick Up Titles

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、価格、ジャンルなどに変更があったものです。
※価格はすべて税込です。ソフト名の頭にある丸囲みの数字は、P.146の読者アンケート記入の際にご利用ください。

85	発売日未定	真・三國無双(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT
86	発売日未定	NINJA GAIDEN(仮)	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT
87	発売日未定	ラビリンスの彼方	KONAMI	価格未定／RPG
88	発売日未定	キングダム ハーツ 3D [ドリーム ドロップ ディスタンス]	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
89	発売日未定	チョコボレーシング 3D(仮)	スクウェア・エニックス	価格未定／RCG
90	発売日未定	SONIC(仮)	セガ	価格未定／未定
91	発売日未定	ぼくは航空管制官 羽田(仮)	ソニックパワード	価格未定／PZG
92	発売日未定	リカちゃん	タカラトミー	価格未定／未定
93	発売日未定	Fishing 3D	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／未定
94	発売日未定	スーパーマリオ(仮)	任天堂	価格未定／ACT
95	発売日未定	どうぶつの森(仮)	任天堂	価格未定／ETC
96	発売日未定	ペーパーマリオ(仮)	任天堂	価格未定／RPG
97	発売日未定	マリオ&ソニック AT ロンドンオリンピック(仮)	任天堂	価格未定／SPG
98	発売日未定	マリオカート(仮)	任天堂	価格未定／RCG
99	発売日未定	エースコンバット 3D(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
100	発売日未定	スーパーロボット・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定
101	発売日未定	ドラゴンボール・シリーズ(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／未定
102	発売日未定	牧場物語 3D(仮)	マーベラスエンターテイメント	価格未定／SLG
103	発売日未定	イナズマイレブンGO	レベルファイブ	価格未定／RPG
104	発売日未定	タイムトラベラーズ	レベルファイブ	価格未定／AVG
105	発売日未定	レイトン教授VS逆転裁判	レベルファイブ	価格未定／AVG

Wii

5月発売予定のソフト

106	5/26	パンドラの塔 君のもとへ帰るまで	任天堂	¥6800／A・RPG

6月発売予定のソフト

107	6/2	戦国BASARA3(Best Price!)	カプコン	¥2490／ACT
108	6/2	戦国BASARA3 クラシックコントローラPRO【シロ】パック(Best Price!)	カプコン	¥3490／ACT
109	6/2	戦国BASARA3 クラシックコントローラPRO【クロ】パック(Best Price!)	カプコン	¥3490／ACT
110	6/23	アースシーカー	角川ゲームス	¥7140／ACT
111	6/30	ゴールデンアイ 007	任天堂	¥5800／ACT

7月発売予定のソフト

112	7/16	イナズマイレブン ストライカーズ	レベルファイブ	¥5980／ACT
113	7/28	フィット・イン・シックス カラダを鍛える6つの要素	ユービーアイソフト	¥5040／ETC
114	7月	Wiiリモコンプラス バラエティパック	任天堂	価格未定／ETC

夏発売予定のソフト

115	夏	リズム天国(仮)	任天堂	価格未定／ETC

9月発売予定のソフト

116	9月	ドラゴンクエスト25周年記念 ファミコン&スーパーファミコン ドラゴンクエストI・II・III	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG

秋発売予定のソフト

117	秋	スーパー戦隊バトル レンジャークロス	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT

2011年発売予定のソフト

118	2011年	ゼルダの伝説 スカイウォードソード	任天堂	価格未定／A・AVG
119	2011年	零 新作(仮)	任天堂	価格未定／AVG
120	2011年	星のカービィ 新作(仮)	任天堂	価格未定／ACT

発売日未定のソフト

121	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定／ACT
122	発売日未定	天空の機士ロデア	角川ゲームス	価格未定／ACT
123	発売日未定	JUST DANCE 2	任天堂	価格未定／ACT
124	発売日未定	100語でスタート! 英会話(仮)	任天堂	価格未定／ETC
125	発売日未定	マリオ&ソニック AT ロンドンオリンピック(仮)	任天堂	価格未定／SPG
126	発売日未定	アクションゲーム(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
127	発売日未定	マイケル・ジャクソン ザ・エクスペリエンス	ユービーアイソフト	価格未定／ACT

PlayStation Portable

5月発売予定のソフト

128	5/26	パチパラSLOT ～パチスロスーパー海物語 IN 沖縄～	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥5040／SLG
129	5/26	パチパラSLOT ～パチスロスーパー海物語 IN 沖縄～(DL版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥3800／SLG(※2)
130	5/26	いざ、出陣!恋戦	QuinRose／GignoSystem Japan	¥5985／AVG
131	5/26	いざ、出陣!恋戦 豪華版	QuinRose／GignoSystem Japan	¥8925／AVG
132	5/26	メモリーズオフ ゆびきりの記憶	5pb.	¥6090／AVG
133	5/26	メモリーズオフ ゆびきりの記憶 限定版	5pb.	¥8925／AVG

40	6/23	Fish Eyes 3D	マーベラスエンターテイメント	¥3990／SPG
41	6/30	テイルズ オブ ジ アビス	バンダイナムコゲームス	¥6090／RPG

春発売予定のソフト

42	春	ドリームトリガー3D	ディースリー・パブリッシャー	価格未定／未定
43	春	タンクビート3(仮)	マイルストーン	価格未定／ACT
44	春	もっと目で右脳を鍛える速読術3(仮)	マイルストーン	価格未定／ETC

7月発売予定のソフト

45	7/7	剣と魔法と学園モノ。3D	アクワイア	¥5880／RPG
46	7/7	ドクターロートレックと忘却の騎士団	KONAMI	¥5480／AVG
47	7/14	スーパーブラックバス 3Dファイト	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／SPG
48	7/14	スターフォックス64 3D	任天堂	¥4800／STG
49	7/14	アンチェインブレイズ レクス	フリュー	¥6090／RPG
50	7/21	うしみつ・モンストルオ リンゼと魔法のリズム	サンタエンタテイメント	¥4725／ACT
51	7/21	ビックリマン漢熟覇王 三位動乱戦創紀	日本一ソフトウェア	¥6090／TBL

夏発売予定のソフト

52	夏	みんなでオートレース(仮)	インターグロー	価格未定／未定
53	夏	Earthpedia(仮)	学研教育出版	価格未定／ETC
54	夏	謎惑館 ～音の間に間に～	カプコン	価格未定／AVG
55	夏	びっくり! とびだす! 魔法のペン	GAE	¥3990／AVG
56	夏	大戦略 for ニンテンドー3DS(仮)	システムソフト・アルファー	価格未定／SLG
57	夏	テトリス アクシス(仮)	ハドソン	価格未定／PZG
58	夏	AZITO(アジト)3D	ハムスター	¥5229／SLG
59	夏	閃乱カグラ -少女達の真影-	マーベラスエンターテイメント	¥5980／FTG
60	夏	カラス3D(仮)	マイルストーン	価格未定／STG

秋発売予定のソフト

61	秋	NEWラブプラス	KONAMI	価格未定／ETC
62	秋	ZAOO	デジタルワークスエンターテインメント	価格未定／ACT
63	秋	死神鬼	デジタルワークスエンターテインメント	価格未定／ACT

12月発売予定のソフト

64	12月	ピチレモンアイドルデビュー(仮)	カルチャーブレーン	価格未定／SLG

冬発売予定のソフト

65	冬	A列車で行こう 3D(仮)	アートディンク	価格未定／SLG
66	冬	スライムもりもりドラゴンクエスト3 大海賊としっぽ団	スクウェア・エニックス	価格未定／A・AVG

2011年発売予定のソフト

67	2011年	薄桜鬼3D(仮)	アイディアファクトリー	価格未定／AVG
68	2011年	デビルサバイバー オーバークロック	アトラス	価格未定／S・RPG
69	2011年	SRPG(仮)	アルファ・ユニット	価格未定／S・RPG
70	2011年	かわいい仔犬3D(仮)	エム・ティー・オー	価格未定／SLG
71	2011年	METAL GEAR SOLID SNAKE EATER	KONAMI	価格未定／ACT
72	2011年	新・光神話 パルテナの鏡	任天堂	価格未定／STG
73	2011年	ドライバー3D(仮)	ユービーアイソフト	価格未定／RCG
74	2011年	キャバ嬢っぴ for Nintendo 3DS	レベルファイブ	価格未定／RPG
75	2011年	ファンタジーライフ	レベルファイブ	価格未定／RPG
76	2011年	メダロット for Nintendo 3DS(仮)	ロケットカンパニー	価格未定／RPG
77	2011年	ランナバウト 3D	ロケットカンパニー	価格未定／ACT

2012年発売予定のソフト

78	2012年	シミュレーションRPGプロジェクト(仮)	イメージエポック	価格未定／S・RPG

発売日未定のソフト

79	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス	価格未定／未定
80	発売日未定	世界樹の迷宮シリーズ	アトラス	価格未定／未定
81	発売日未定	ペルソナシリーズ	アトラス	価格未定／未定
82	発売日未定	天空の機士ロデア	角川ゲームス	価格未定／ACT
83	発売日未定	バイオハザード リベレーションズ	カプコン	価格未定／A・AVG
84	発売日未定	ロックマン DASH 3 PROJECT	カプコン	価格未定／RPG

ニンテンドーDS

5月発売予定のソフト

1	5/26	ゴーストトリック(NEW Best Price! 2000)	カプコン	¥2100／AVG
2	5/26	RED STONE DS ～赤き意志に導かれし者たち～	ゲームオン	¥5040／RPG
3	5/26	トレジャーリポート 機械じかけの遺産	バンダイナムコゲームス	¥5040／AVG
4	5/26	マル合格資格奪取!2011年度版 情報セキュリティスペシャリスト試験 ネットワークスペシャリスト試験	メディアファイブ	¥4800／ETC

6月発売予定のソフト

5	6/16	真・翡翠の雫 緋色の欠片2 DS	アイディアファクトリー	¥5040／AVG
6	6/16	真・翡翠の雫 緋色の欠片2 DS 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG
7	6/16	なかよしキッズの「おしごとテーマパーク」	カルチャーブレーン	¥4389／ETC
8	6/23	マル合格資格奪取!2011年度版 FPファイナンシャル・プランニング技能検定試験2級・3級	メディアファイブ	¥4800／ETC
9	6/30	お花屋さん物語	日本コロムビア	¥5040／AVG
10	6/30	怪談レストラン ゾク!新メニュー100選	バンダイナムコゲームス	¥4242／AVG
11	6/30	ナナミの教えて英文法 DS ～基礎からステップアップ学習～	メディアファイブ	¥4800／ETC

7月発売予定のソフト

12	7/14	キャンピングママ+パパ	オフィスクリエイト	¥5040／ETC
13	7/14	ぷよぷよ!!	セガ	¥5040／PZG
14	7/14	ぷよぷよ!! アニバーサリーボックス	セガ	¥8379／PZG
15	7/14	ティンカー・ベルと妖精の家	ディズニーインタラクティブ・スタジオ	¥5040／AVG
16	7/14	ココロノココロン	バンダイナムコゲームス	¥5040／AVG
17	7/21	ノーラと刻の工房 霧の森の魔女	アトラス	¥6279／RPG
18	7/21	マル合格資格奪取!社会福祉士試験	メディアファイブ	¥4800／ETC
19	7/28	デビルサバイバー2	アトラス	価格未定／S・RPG

8月発売予定のソフト

20	8/4	カーズ2	ディズニーインタラクティブ・スタジオ	¥5040／RCG
21	8/4	あつめて!カービィ	任天堂	¥3800／ACT
22	8/4	オール仮面ライダー ライダージェネレーション	バンダイナムコゲームス	¥5040／ACT
23	8/25	蒼黒の楔 緋色の欠片3 DS	アイディアファクトリー	¥5040／AVG
24	8/25	蒼黒の楔 緋色の欠片3 DS 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG

2011年発売予定のソフト

25	2011年	ハンサム×English イギリスに恋して	インテリジェントデザイン	¥5040／AVG
26	2011年	ようこそ イルカパークへ	スターフィッシュ・エスディ	¥5040／ETC
27	2011年	ミステリールーム	レベルファイブ	価格未定／AVG

発売日未定のソフト

28	発売日未定	アクションゲーム(仮)	アルファ・ユニット	価格未定／ACT
29	発売日未定	アクションゲーム(仮)	エポック社	価格未定／ACT
30	発売日未定	MISS PRINCESS ミスプリ!	コーエーテクモゲームス	価格未定／SLG
31	発売日未定	ゲットアンプドDS	サイバーステップ	価格未定／FTG

ニンテンドー3DS

5月発売予定のソフト

32	5/26	ワンピース アンリミテッドクルーズ SP	バンダイナムコゲームス	¥6090／A・AVG
33	下旬	ロックマン DASH 3 THE プロローグ! ゲームのウラ側見せちゃいます編	カプコン	¥200／RPG(※1)

6月発売予定のソフト

34	6/2	バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D	カプコン	¥4800／ACT
35	6/2	数独と3つのパズル～ニコリのパズルバラエティ～	ハドソン	¥3990／PZG
36	6/2	タッチ!ダブルペンスポーツ	バンダイナムコゲームス	¥4800／SPG
37	6/9	FISH ON	アスキー・メディアワークス	¥5040／SPG
38	6/16	ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D	任天堂	¥4800／A・AVG
39	6/23	パックマン&ギャラガ ディメンションズ	バンダイナムコゲームス	¥5040／ACT

ジャンルの表記　ACT：アクション　FTG：対戦格闘　STG：シューティング　SLG：シミュレーション　RPG：ロールプレイング　A・RPG：アクション・ロールプレイング　S・RPG：シミュレーション・ロールプレイング
RCG：レース　PZG：パズル　SPG：スポーツ　AVG：アドベンチャー　A・AVG：アクション・アドベンチャー　TBL：テーブル　ETC：その他

New Soft Schedule

注目タイトル PICK UP！

PSP ねんどろいど じぇねれ～しょん　発売日未定

●バンダイナムコゲームス　●価格未定　●RPG

“ゆるかわ”な「ねんどろいど」たちが大冒険！

「ながめてかわいい、さわってたのしい、そろえてうれしい」でおなじみの人気フィギュア「ねんどろいど」がフル3DモデルになってPSPで大暴れ！　自らの意思で動き始めた「ねんどろいど」たちが「ねんどろいどの世界」の謎を解いていく、オリジナルシナリオだ。今、作品の垣根を越え、人気キャラたちが集結する！



▲セイバー、なのは、ブラック★ロックシューター、涼宮ハルヒなど、さまざまなキャラクターが続々登場！

PS3 NO MORE HEROES RED ZONE Edition（ノーモア★ヒーローズ レッドゾーン エディション）　7/21

●マーベラスエンターテイメント　●¥3,990（税込）　●ACT

Z指定のギリギリ演出で『ノーモア★ヒーローズ』が登場！

全米殺し屋ランキング11位のトラヴィス・タッチダウンが帰ってきた！　本作は、ビームカタナを使う殺し屋・トラヴィスとなり、襲い掛かる殺し屋との激しいバトルを繰り広げる殺し屋アクション。ネットワークスコアアタックや追加ミッションなどの新要素も充実しており、DUALSHOCK3による操作のほか、PlayStation Moveを使用した直感的な操作も楽しめる。PS3のフルHDでさらに美しく、より過激にパワーアップした、殺し屋たちの宴に酔いしれろ！



◀Z指定ならではの残忍な演出はもちろん、お色気たっぷりの過激な演出も見逃せない。

PS3 / Xbox 360 ダンジョン シージ 3　7/28

●スクウェア・エニックス　●¥7,980（税込）　●A・RPG

分裂した王国を取り戻すために騎士団が立ち上がる！

PCをメインに展開してきた『ダンジョン シージ』シリーズの最新作が登場。シームレスに移行していくマップで、キャラごとに用意されたアビリティを駆使して敵を蹴散らすという、爽快感が味わえる。オンラインマルチプレイにも対応しており、最大4人による協力プレイも可能になっている。



▲アビリティは追加効果を付加していくことが可能。さらに、アビリティを使い込むことで、より強力な攻撃へと進化する！

198	8/25	快盗天使ツインエンジェル ～時とセカイの迷宮～	アルケミスト	¥7140／AVG
199	8/25	快盗天使ツインエンジェル ～時とセカイの迷宮～ 限定版	アルケミスト	¥10290／AVG
200	8/25	ブラック★ロックシューター THE GAME 初回限定版WRSチャームBOX	イメージエポック	¥6279／RPG
201	8/25	ブラック★ロックシューター THE GAME ホワイトプレミアムBOX	イメージエポック	¥10479／RPG
202	8/25	ブラック★ロックシューター THE GAME チャリティダウンロード版	イメージエポック	¥5600／RPG（※2）
203	8/25	モンハン日記 ぽかぽかアイルー村G	カプコン	¥3990／ETC
204	8/25	たんていぶ 第1巻	ブーストオン	¥3654／AVG
205	8/25	たんていぶ 第1巻 初回限定版	ブーストオン	¥6090／AVG

夏発売予定のソフト

206	夏	BROTHERS CONFLICT Passion Pink	アイディアファクトリー	¥6090／SLG
207	夏	BROTHERS CONFLICT Passion Pink 限定版	アイディアファクトリー	価格未定／SLG
208	夏	とある科学の超電磁砲	アスキー・メディアワークス	¥6279／AVG
209	夏	とある科学の超電磁砲 初回限定版	アスキー・メディアワークス	¥9429／AVG
210	夏	ロウきゅーぶ!	アスキー・メディアワークス	価格未定／AVG
211	夏	グローランサーⅣ オーバーロード	アトラス	価格未定／RPG
212	夏	デッドエンド Orchestral Manoeuvres in the Dead End	アルケミスト	価格未定／AVG
213	夏	デッドエンド Orchestral Manoeuvres in the Dead End 限定版	アルケミスト	価格未定／AVG
214	夏	フォトカノ	角川ゲームス	¥7140／SLG
215	夏	実況パワフルプロ野球2011	KONAMI	価格未定／SPG
216	夏	Pia♥キャロットへようこそ!!4 ～夏の記憶～	GNソフトウェア	¥6279／SLG
217	夏	Pia♥キャロットへようこそ!!4 ～夏の記憶～ 限定版	GNソフトウェア	¥8379／SLG
218	夏	白衣性恋愛症候群	サイバーフロント	価格未定／AVG
219	夏	白衣性恋愛症候群 限定版	サイバーフロント	価格未定／AVG
220	夏	ファイナルファンタジー 零式	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
221	夏	死神と少女	TAKUYO	価格未定／AVG

9月発売予定のソフト

222	9/1	武装神姫 バトルマスターズ Mk.2	KONAMI	¥5800／ACT
223	9/1	武装神姫 バトルマスターズ Mk.2（DL版）	KONAMI	¥4800／ACT（※2）
224	9/1	グランナイツヒストリー	マーベラスエンターテイメント	¥5229／RPG
225	9/29	英雄伝説 碧の軌跡	日本ファルコム	¥6090／RPG
226	9/29	英雄伝説 碧の軌跡 ドラマCD同梱版	日本ファルコム	¥7980／RPG
227	9/29	英雄伝説 碧の軌跡 完全予約限定版	日本ファルコム	¥9240／RPG
228	9/29	Bullet Butlers（仮）	ブーストオン	¥6090／AVG
229	9/29	Bullet Butlers（仮） 初回限定版	ブーストオン	¥8190／AVG
230	9/29	たんていぶ 第2巻	ブーストオン	¥3654／AVG
231	9/29	たんていぶ 第2巻 初回限定版	ブーストオン	¥6090／AVG
232	9月	神なる君と	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
233	9月	神なる君と 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
234	9月	月華繚乱ROMANCE	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
235	9月	月華繚乱ROMANCE 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG

10月発売予定のソフト

236	10/27	たんていぶ 第3巻	ブーストオン	¥3654／AVG
237	10月	官能昔話 ポータブル	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
238	10月	官能昔話 ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG

11月発売予定のソフト

239	11/24	たんていぶ 第4巻	ブーストオン	¥3654／AVG

秋発売予定のソフト

240	秋	ラグナロク ～光と闇の皇女～	ガンホー・オンライン・エンターテイメント	価格未定／S・RPG
241	秋	セブンスドラゴン2020	セガ	価格未定／RPG
242	秋	初音ミク -Project DIVA- Ver.2.5（仮）	セガ	価格未定／ACT
243	秋	俺の屍を越えてゆけ	SCE	価格未定／RPG
244	秋	俺の屍を越えてゆけ（DL版）	SCE	価格未定／RPG（※2）
245	秋	NARUTO-ナルト- 疾風伝 ナルティメットインパクト	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
246	秋	次の犠牲者をオシラセシマス 第1巻	ブーストオン	¥3969／AVG
247	秋	次の犠牲者をオシラセシマス 第1巻 初回限定版	ブーストオン	¥6090／AVG
248	秋	花と乙女に祝福を 春風の贈り物 portable	ブーストオン	¥6090／AVG
249	秋	花と乙女に祝福を 春風の贈り物 portable 初回限定版	ブーストオン	¥8190／AVG

冬発売予定のソフト

250	冬	BROTHERS CONFLICT Brilliant Blue	アイディアファクトリー	¥6090／SLG
251	冬	BROTHERS CONFLICT Brilliant Blue 限定版	アイディアファクトリー	価格未定／SLG
252	冬	ビヨンド ザ フューチャー フィックス ザ タイム アロー	5pb.	価格未定／AVG

6月発売予定のソフト

134	6/9	激アツ!! パチゲー魂 Portable VOL.1「エヴァンゲリヲン～真実の翼～」	フィールズ	¥6090／SLG
135	6/9	激アツ!! パチゲー魂 Portable VOL.1「エヴァンゲリヲン～真実の翼～」限定ヒストリーボックス	フィールズ	¥7875／SLG
136	6/16	カエル畑DEつかまえて・夏 千木良参戦! ぽーたぶる	TAKUYO	¥6090／AVG
137	6/16	ダンボール戦機	レベルファイブ	¥5980／RPG
138	6/23	グロリア・ユニオン	アトラス	¥6279／S・RPG
139	6/23	STEINS;GATE（シュタインズ・ゲート）	角川書店	¥6090／AVG
140	6/23	STEINS;GATE（シュタインズ・ゲート） 限定版	角川書店	¥8190／AVG
141	6/23	マザーグースの秘密の館	QuinRose	¥5985／AVG
142	6/23	マザーグースの秘密の館 豪華版	QuinRose	¥8925／AVG
143	6/23	グランド・セフト・オート・バイスシティ・ストーリーズ（ロックスター・クラシックス）	Take-Two Interactive Japan	¥2500／ACT
144	6/23	グランド・セフト・オート・リバティーシティ・ストーリーズ（ロックスター・クラシックス）	Take-Two Interactive Japan	¥2500／ACT
145	6/23	ガンダム メモリーズ ～戦いの記憶～	バンダイナムコゲームス	¥6279／ACT
146	6/23	ガンダム メモリーズ ～戦いの記憶～（DL版）	バンダイナムコゲームス	¥6270／ACT（※2）
147	6/30	猛獣使いと王子様 Portable	アイディアファクトリー	¥5040／AVG
148	6/30	猛獣使いと王子様 Portable 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG
149	6/30	ToHeart2 ダンジョントラベラーズ	アクアプラス	¥5040／RPG
150	6/30	ToHeart2 ダンジョントラベラーズ 初回限定版	アクアプラス	¥11340／RPG
151	6/30	ましろ色シンフォニー *mutsu-no-hana	COMFORT	¥6090／AVG
152	6/30	ましろ色シンフォニー *mutsu-no-hana 初回限定特別同梱版	COMFORT	¥8190／AVG
153	6/30	エルミナージュⅢ ～暗黒の使徒と太陽の宮殿～	スターフィッシュ・エスディ	¥6090／RPG
154	6/30	頭文字D ストリート ステージ（PSP the Best）	セガ	¥2100／RCG
155	6月	出撃!! 乙女たちの戦場2～天翔ける衝撃の絆～	システムソフト・アルファー	¥6090／SLG
156	6月	出撃!! 乙女たちの戦場2～天翔ける衝撃の絆～ プレミアムエディション	システムソフト・アルファー	¥8190／SLG

7月発売予定のソフト

157	7/7	マスケティア	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
158	7/7	マスケティア 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
159	7/7	涼宮ハルヒちゃんの麻雀	角川書店	¥6279／AVG
160	7/7	涼宮ハルヒちゃんの麻雀 DXパック	角川書店	¥9429／AVG
161	7/14	エクシズ・フォルス（STING the Best）	アトラス	¥2940／RPG
162	7/14	太鼓の達人ぽ～たぶるDX	バンダイナムコゲームス	¥5229／ACT
163	7/14	太鼓の達人ぽ～たぶるDX（DL版）	バンダイナムコゲームス	¥4700／ACT（※2）
164	7/14	アンチェインブレイズ レクス	フリュー	¥6090／RPG
165	7/21	二世の契り 想い出の先へ	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
166	7/21	二世の契り 想い出の先へ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
167	7/21	戦国BASARA クロニクルヒーローズ	カプコン	¥4800／ACT
168	7/28	薄桜鬼 黎明録 ポータブル	アイディアファクトリー	¥5040／AVG
169	7/28	薄桜鬼 黎明録 ポータブル 限定版	アイディアファクトリー	¥7140／AVG
170	7/28	さかあがりハリケーン Portable	アルケミスト	¥7140／AVG
171	7/28	さかあがりハリケーン Portable キラリン☆セット	アルケミスト	¥8379／AVG
172	7/28	日常（宇宙人）	角川書店	¥6090／AVG
173	7/28	日常（宇宙人） DXパック	角川書店	¥8190／AVG
174	7/28	ハートの国のアリス・アニバーサリーVer. ～Wonderful Wonder World～	QuinRose UnderGarden	¥5985／AVG
175	7/28	ハートの国のアリス・アニバーサリーVer. ～Wonderful Wonder World～ 豪華版	QuinRose UnderGarden	¥8925／AVG
176	7/28	クイーンズゲイト スパイラルカオス	バンダイナムコゲームス	¥6279／S・RPG
177	7/28	クイーンズゲイト スパイラルカオス 数量限定生産版「激乱パック」	バンダイナムコゲームス	¥10479／S・RPG
178	7/28	世界でいちばんNGな恋 ふるはうす	ブーストオン	¥6090／AVG
179	7/28	世界でいちばんNGな恋 ふるはうす 初回限定版	ブーストオン	¥8190／AVG
180	7月	ヒイロノカケラ 新玉依姫伝承 -Piece of Future-	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
181	7月	ヒイロノカケラ 新玉依姫伝承 -Piece of Future- 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
182	7月	ヒイロノカケラ 新玉依姫伝承 -Piece of Future- ツインパック	アイディアファクトリー	¥9240／AVG

8月発売予定のソフト

183	8/4	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!7 EURO PLUS	セガ	¥6279／SLG
184	8/4	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう!7 EURO PLUS（DL版）	セガ	¥5600／SLG（※2）
185	8/4	STORM LOVER 夏恋!!	ディースリー・パブリッシャー	¥5040／AVG
186	8/4	STORM LOVER 夏恋!! Limited Box	ディースリー・パブリッシャー	¥7140／AVG
187	8/4	トリコ グルメサバイバル!	バンダイナムコゲームス	¥5229／ACT
188	8/4	トリコ グルメサバイバル!（DL版）	バンダイナムコゲームス	¥5220／ACT（※2）
189	8/4	コープスパーティー Book of Shadows	5pb.	¥6090／AVG
190	8/4	コープスパーティー Book of Shadows 初回限定版	5pb.	¥9240／AVG
191	8/11	うたの☆プリンスさまっ♪Repeat	ブロッコリー	¥5040／AVG
192	8/18	アムネシア	アイディアファクトリー	価格未定／AVG
193	8/18	アムネシア 限定版	アイディアファクトリー	価格未定／AVG
194	8/18	文明開華 葵座異聞録	フリュー	¥6090／AVG
195	8/25	デュラララ!! 3way standoff -alley-	アスキー・メディアワークス	¥7140／AVG
196	8/25	デュラララ!! 3way standoff -alley- 限定版	アスキー・メディアワークス	¥5040／AVG
197	8/25	デュラララ!! 3way standoff -alley-（DL版）	アスキー・メディアワークス	¥3990／AVG（※2）

※画面は開発中および監修中のものです。
※1："ニンテンドーeショップ"配信タイトルです。　※2："PlayStation Store"配信タイトルです。

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
369	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI	価格未定／ACT
370	発売日未定	テストドライブ アンリミテッド 2	サイバーフロント	¥7140／RCG
371	発売日未定	コミカル時代劇アクション	GAE	価格未定／ACT
372	発売日未定	コミカル時代劇シミュレーション	GAE	価格未定／SLG
373	発売日未定	戦争SLG(仮)	GAE	価格未定／SLG
374	発売日未定	TOMB RAIDER(トゥームレイダー)	スクウェア・エニックス	価格未定／A・AVG
375	発売日未定	ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
376	発売日未定	ファイナルファンタジーXV	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
377	発売日未定	ICO	SCE	価格未定／A・AVG
378	発売日未定	人喰いの大鷲トリコ	SCE	価格未定／A・AVG
379	発売日未定	モーターストーム3	SCE	¥5980／RCG
380	発売日未定	ワンダと巨像	SCE	価格未定／A・AVG
381	発売日未定	AKARI プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定／SLG
382	発売日未定	MASTER プロジェクト(仮)	TAKUYO	価格未定／A・RPG
383	発売日未定	ナグザットプラン(仮)	デジタル・ゲイン	価格未定／AVG
384	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定／RPG
385	発売日未定	経営シミュレーション(仮)	ハムスター	価格未定／SLG
386	発売日未定	エースコンバット アサルト・ホライゾン	バンダイナムコゲームス	価格未定／STG
387	発売日未定	新スポーツゲーム	バンダイナムコゲームス	価格未定／SPG
388	発売日未定	Brink	ベセスダ・ソフトワークス	¥7980／STG
389	発売日未定	Prey 2(プレイ 2)	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／STG
390	発売日未定	プロジェクト ディー	マイケルソフト	価格未定／RPG
391	発売日未定	ゴーストリコン フューチャーソルジャー	ユービーアイソフト	価格未定／STG
392	発売日未定	マイケル・ジャクソン ザ・エクスペリエンス	ユービーアイソフト	価格未定／ACT
393	発売日未定	レッド・デッド・リデンプション:アンデッド・ナイトメア(DL版)	ロックスター・ゲームス	¥3800／A・AVG(※1)
394	発売日未定	麻雀王	童	価格未定／TBL

PlayStation 2

5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
395	5/26	真・恋姫†夢想 ～乙女繚乱☆三国志演義～	イエティ	¥15540／AVG
396	5/26	真・恋姫†夢想 ～乙女繚乱☆三国志演義～ 初回限定版	イエティ	¥20790／AVG

6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
397	6/2	スカーレッドライダーゼクス-STARDUST LOVERS-	レッド・エンタテインメント	¥7140／AVG
398	6/16	三国恋戦記～オトメの兵法!～	プロトタイプ	¥6825／AVG
399	6/30	バイオハザード4(PlayStation2 the Best)	カプコン	¥1990／A・AVG

2011年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
400	2011年	楽園男子 -ビーストハーレム-(仮)	TAKUYO	価格未定／AVG

Xbox 360

5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
401	5/26	赤い刀 真	ケイブ	¥7140／STG
402	5/26	赤い刀 真 初回限定版	ケイブ	¥9240／STG
403	5/26	TROY無双	コーエーテクモゲームス	¥7560／ACT
404	5/26	ファイターズ　アンケージ	日本マイクロソフト	¥5880／ACT

6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
405	6/2	Dance Central	日本マイクロソフト	¥5880／ACT
406	6/2	鉄拳6(Xbox 360 プラチナコレクション)	バンダイナムコゲームス	¥3800／FTG
407	6/2	ファントムブレイカー	5pb.	¥8190／FTG
408	6/2	ファントムブレイカー 初回限定版	5pb.	¥9975／FTG
409	6/7	スーパーストリートファイターIV アーケードエディション(DL版)	カプコン	1200マイクロソフトポイント／FTG(※2)
410	6/9	レッドファクション:アルマゲドン	スパイク	¥7140／ACT
411	6/9	Gears of War ツインパック(Xbox 360 プラチナコレクション)	日本マイクロソフト	¥3990／ACT
412	6/9	ライオットアクト 2(Xbox 360 プラチナコレクション)	日本マイクロソフト	¥2940／ACT
413	6/9	スプリンターセル コンヴィクション(Xbox 360 プラチナコレクション)	ユービーアイソフト	¥2940／A・AVG
414	6/16	シュタインズ・ゲート(Xbox 360 プラチナコレクション)	5pb.	¥3990／AVG
415	6/16	シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだーりん	5pb.	¥6090／AVG
416	6/16	シュタインズ・ゲート 比翼恋理のだーりん 限定版	5pb.	¥9240／AVG
417	6/16	シュタインズ・ゲート ダブルパック	5pb.	¥9240／AVG
418	6/16	Brink	ベセスダ・ソフトワークス	¥7980／STG
419	6/23	グランド・セフト・オートIV コンプリートエディション	Take-Two Interactive Japan	¥6090／ACT
420	6/24	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス	¥7980／ACT
421	6/30	スーパーストリートファイターIV アーケードエディション(Xbox 360 プラチナコレクション)	カプコン	¥3990／FTG
422	6/30	パワースマッシュ4	セガ	¥7140／SPG
423	6月	大戦略パーフェクト～戦場の覇者～	システムソフト・アルファー	¥8190／SLG

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
312	7/21	フィアー3 (F.3.A.R)	ワーナー・ホーム・ビデオ	¥7980／STG
313	7/28	オペレーション フラッシュポイント: レッド リバー	コードマスターズ	¥7770／STG
314	7/28	ダンジョン シージ 3	スクウェア・エニックス	¥7980／A・RPG
315	7/28	フィット・イン・シックス　カラダを鍛える6つの要素	ユービーアイソフト	¥6090／ETC
316	下旬	WWE オールスターズ	THQジャパン	¥6090／ACT

8月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
317	8/18	超次元ゲイム ネプテューヌmk2(マークツー)	コンパイルハート	¥7329／RPG
318	8/18	超次元ゲイム ネプテューヌmk2(マークツー) 限定版	コンパイルハート	¥9429／RPG
319	8/25	DiRT 3	コードマスターズ	¥7770／RCG

夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
320	夏	Shadows of the DAMNED(シャドウ オブ ザ ダムド)	エレクトロニック・アーツ	価格未定／ACT
321	夏	実況パワフルプロ野球2011	KONAMI	価格未定／SPG
322	夏	DUKE NUKEM FOREVER(デューク ニューケム フォーエバー)	Take-Two Interactive Japan	¥7140／STG
323	夏	DUNAMIS15(デュナミス フィフティーン)	5pb.	価格未定／AVG
324	夏	DUNAMIS15(デュナミス フィフティーン) 限定版	5pb.	価格未定／AVG

9月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
325	9/22	ToHeart2 DX PLUS	アクアプラス	¥8379／AVG
326	9/22	ToHeart2 DX PLUS 初回限定版	アクアプラス	¥12075／AVG
327	9月	DARK SOULS(ダークソウル)	フロム・ソフトウェア	¥7800／A・RPG

10月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
328	10月	アーマード・コア V	フロム・ソフトウェア	¥7800／ACT

秋発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
329	秋	デッドライジング2:オフ・ザ・レコード	カプコン	価格未定／ACT
330	秋	水月弐 -すいげつ2-	GNソフトウェア	価格未定／AVG
331	秋	水月弐 -すいげつ2- 限定版	GNソフトウェア	価格未定／AVG
332	秋	デウスエクス	スクウェア・エニックス	価格未定／A・RPG
333	秋	MAX ANARCHY(マックス アナーキー)	セガ	価格未定／ACT
334	秋	ドラゴンボールゲームプロジェクト AGE2011(仮)	バンダイナムコゲームス	価格未定／FTG
335	秋	バットマン アーカム・シティ(仮)	ワーナー・ホーム・ビデオ	価格未定／A・AVG
336	秋	ロード・オブ・ザ・リング ウォー・イン・ザ・ノース(仮)	ワーナー・ホーム・ビデオ	価格未定／A・RPG

冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
337	冬	ソニック ジェネレーションズ(仮)	セガ	価格未定／ACT
338	冬	ビヨンド ザ フューチャー フィックス ザ タイム アロー	5pb.	価格未定／AVG

2011年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
339	2011年	フォーチュン アテリアル -赤い約束-	角川書店	価格未定／AVG
340	2011年	ファイナルファンタジーXIII-2	スクウェア・エニックス	価格未定／RPG
341	2011年	Sorcery(仮)	SCE	価格未定／A・RPG
342	2011年	TOKYO JUNGLE	SCE	価格未定／ACT
343	2011年	第2次スーパーロボット大戦OG	バンダイナムコゲームス	¥7329／SLG
344	2011年	第2次スーパーロボット大戦OG COMPLETE BD BOX	バンダイナムコゲームス	¥41790／SLG
345	2011年	テイルズ オブ エクシリア	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG
346	2011年	The Elder Scrolls V: Skyrim	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／RPG
347	2011年	Rage	ベセスダ・ソフトワークス	価格未定／STG
348	2011年	Child of Eden	ユービーアイソフト	価格未定／STG
349	2011年	二ノ国 白き聖灰の女王	レベルファイブ	価格未定／RPG

2012年初頭発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
350	初頭	ドラゴンズ ドグマ	カプコン	価格未定／ACT

2012年1月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
351	1月	MAX ANARCHY(マックスアナーキー)	セガ	価格未定／ACT

2012年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
352	2012年	BINARY DOMAIN(バイナリー ドメイン)	セガ	価格未定／ACT
353	2012年	ソウルキャリバーV	バンダイナムコゲームス	価格未定／FTG

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
354	発売日未定	Bipedal Movement Simulation	アートディンク	価格未定／SLG
355	発売日未定	うたわれるもの2	アクアプラス	価格未定／S・RPG
356	発売日未定	ティアーズ・トゥ・ティアラ2	アクアプラス	価格未定／S・RPG
357	発売日未定	プロ麻雀極FINAL(仮)	アテナ	価格未定／TBL
358	発売日未定	真・女神転生シリーズ	アトラス	価格未定／未定
359	発売日未定	ダービースタリオン(仮)	エンターブレイン	価格未定／SLG
360	発売日未定	新規ロールプレイングゲーム	ガスト	価格未定／RPG
361	発売日未定	ASURA'S WRATH(アスラズラース)	カプコン	価格未定／ACT
362	発売日未定	ストリートファイター X 鉄拳	カプコン	価格未定／FTG
363	発売日未定	DmC Devil May Cry(ディーエムシー デビル メイ クライ)	カプコン	価格未定／ACT
364	発売日未定	バイオハザード オペレーションラクーンシティ	カプコン	価格未定／STG
365	発売日未定	バイオハザード リバイバルセレクション	カプコン	価格未定／A・AVG
366	発売日未定	和風剣術シリーズ	元気	価格未定／ACT
367	発売日未定	仁王	コーエーテクモゲームス	価格未定／ACT
368	発売日未定	F1 2011	コードマスターズ	価格未定／RCG

2011年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
253	2011年	アンジェリーク 魔恋の六騎士	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
254	2011年	アンジェリーク 魔恋の六騎士 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
255	2011年	華ヤカ哉、我ガ一族 キネマモザイク	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
256	2011年	華ヤカ哉、我ガ一族 キネマモザイク 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
257	2011年	ワンド オブ フォーチュン2 ～時空に沈む黙示録～	アイディアファクトリー	¥6090／AVG
258	2011年	ワンド オブ フォーチュン2 ～時空に沈む黙示録～ 限定版	アイディアファクトリー	¥8190／AVG
259	2011年	オレは少女漫画家	Giza10	価格未定／AVG
260	2011年	戦律のストラタス	KONAMI	価格未定／A・AVG
261	2011年	FRONTIER GATE(フロンティアゲート)	KONAMI	価格未定／RPG
262	2011年	アルカナ・ファミリア - La storia della Arcana Famiglia -	COMFORT	価格未定／AVG
263	2011年	アルカナ・ファミリア - La storia della Arcana Famiglia - 限定版	COMFORT	価格未定／AVG
264	2011年	ヴァイスシュヴァルツ ポータブル	バンダイナムコゲームス	価格未定／ETC
265	2011年	あまつみそらに! 雲のはたてに	プロトタイプ	価格未定／AVG
266	2011年	勇者30 SECOND	マーベラスエンターテイメント	¥4980／RPG
267	2011年	勇者30 SECOND(DL版)	マーベラスエンターテイメント	¥4200／RPG(※1)

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
268	発売日未定	どきどきすいこでん(DL版)	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥4800／SLG(※1)
269	発売日未定	ランドストーカー(仮)	クライマックス	価格未定／RPG
270	発売日未定	パタポン3(DL版)	SCE	¥3800／A・RPG(※1)
271	発売日未定	アクションゲーム	タカラトミー	価格未定／ACT
272	発売日未定	SPLIT SECOND -スプリットセカンド-(DL版)	ディズニー・インタラクティブ・スタジオ	¥5480／RCG(※1)
273	発売日未定	魔界ウォーズ(仮)	日本一ソフトウェア	価格未定／S・RPG
274	発売日未定	ねんどろいど じぇねれ～しょん	バンダイナムコゲームス	価格未定／RPG
275	発売日未定	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE GEARS OF DESTINY-	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
276	発売日未定	魔法少女リリカルなのはA's PORTABLE -THE GEARS OF DESTINY- 限定版	バンダイナムコゲームス	価格未定／ACT
277	発売日未定	学園ヘヴン2 ～DOUBLE SCRAMBLE!～	プロトタイプ	価格未定／AVG

PlayStation 3

5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
278	5/26	緋色の欠片 愛蔵版 ～あかねいろの追憶～	アイディアファクトリー	¥7140／AVG
279	5/26	緋色の欠片 愛蔵版 ～あかねいろの追憶～ 限定版	アイディアファクトリー	¥9240／AVG
280	5/26	トトリのアトリエ ～アーランドの錬金術士2～(PlayStation 3 the Best)	ガスト	¥3990／RPG
281	5/26	TROY無双	コーエーテクモゲームス	¥7560／ACT
282	5/26	信長の野望・天道 with パワーアップキット	コーエーテクモゲームス	¥10290／SLG
283	5/26	INFAMOUS ～悪名高き男～(PlayStation 3 the Best)	SCE	¥2980／ACT

6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
284	6/2	戦国BASARA3(PlayStation3 the Best)	カプコン	¥2990／ACT
285	6/2	鉄拳6(PlayStation3 the Best)	バンダイナムコゲームス	¥3800／FTG
286	6/7	スーパーストリートファイターIV アーケードエディション(DL版)	カプコン	¥1500／FTG(※1)
287	6/9	レッドファクション:アルマゲドン	スパイク	¥7140／ACT
288	6/9	龍が如く OF THE END	セガ	¥7980／A・AVG
289	6/9	激アツ!! パチゲー魂 VOL.2「ヱヴァンゲリヲン～真実の翼～」	フィールズ	¥6279／SLG
290	6/23	マスエフェクト 2	エレクトロニック・アーツ	¥7665／RPG
291	6/23	メルルのアトリエ ～アーランドの錬金術士3～	ガスト	¥7140／RPG
292	6/23	メルルのアトリエ ～アーランドの錬金術士3～ プレミアムボックス	ガスト	¥10290／RPG
293	6/23	BLEACH ソウル・イグニッション	SCE	¥5980／ACT
294	6/23	グランド・セフト・オートIV コンプリートエディション	Take-Two Interactive Japan	¥6090／ACT
295	6/24	Hunted: The Demon's Forge	ベセスダ・ソフトワークス	¥7980／ACT
296	6/30	スーパーストリートファイターIV アーケードエディション	カプコン	¥3990／FTG
297	6/30	頭文字D エクストリーム ステージ(PlayStation3 the Best)	セガ	¥2940／RCG
298	6/30	戦場のヴァルキュリア(PlayStation3 the Best)	セガ	¥2940／S・RPG
299	6/30	パワースマッシュ4	セガ	¥7140／SPG
300	6月	大戦略パーフェクト～戦場の覇者～	システムソフト・アルファー	¥8190／SLG

7月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル
301	7/7	L.A.ノワール	ロックスター・ゲームス	¥7770／A・AVG
302	7/7	inFAMOUS 2	SCE	¥5980／ACT
303	7/7	EARTH DEFENSE FORCE : INSECT ARMAGEDDON	ディースリー・パブリッシャー	¥7140／STG
304	7/7	Knights Contract(ナイツコントラクト)	バンダイナムコゲームス	¥8379／ACT
305	7/7	H.A.W.X.2(ユービーアイ・ザ・ベスト)	ユービーアイソフト	¥2940／STG
306	7/7	R.U.S.E.(ユービーアイ・ザ・ベスト)	ユービーアイソフト	¥3990／SLG
307	7/14	天頂の囲碁	毎日コミュニケーションズ	¥5040／TBL
308	7/21	アリス マッドネス リターンズ	エレクトロニック・アーツ	¥7665／A・AVG
309	7/21	アルティメット ヒッツ ファイナルファンタジーXIII	スクウェア・エニックス	¥3990／RPG
310	7/21	NO MORE HEROES RED ZONE Edition (ノーモア★ヒーローズ レッドゾーン エディション)	マーベラスエンターテイメント	¥3990／ACT
311	7/21	スナイパー　ゴーストウォリアー	ユービーアイソフト	¥7329／STG

※1:"PlayStation Store"配信タイトルです。 ※2:"Xbox LIVE アーケード"配信タイトルです。

注目タイトル PICK UP！

PS3 / Xbox 360　アリス マッドネス リターンズ　7/21

●エレクトロニック・アーツ　●¥7,665（税込）　●A・AVG

恐怖のアリスがさらに怖くなって帰ってきた！

「不思議の国のアリス」を大胆にアレンジしたPCの名作『アリス イン ナイトメア』が、10年の時を経て再誕！　本作は、心に深いキズを負った主人公・アリスを操作し、恐怖の国へと変貌したワンダーランドを探索するA・AVG。パズル要素が豊富なステージと爽快なアクションで自分自身のトラウマを克服せよ！



▲大勢のトランプ兵に襲われるアリス。ナイフや木槌、サイコロなどの武器を駆使して、悪夢の軍勢に立ち向かおう！

Xbox 360　黄金夢想曲X　2011年 夏

●アルケミスト　●価格未定　●FTG

『うみねこ』キャラのタッグバトルFTG開幕！

各メディアで展開する人気AVG『うみねこのなく頃に』をモチーフにした同人ソフトがパワーアップしてXbox 360に登場。『うみねこ』の人気キャラ10名のほか、要望の多かった「譲治」「朱志香」「楼座」が新キャラクターとして参戦！　さらに、Xbox LIVEを介したオンライン対戦も可能になっている。



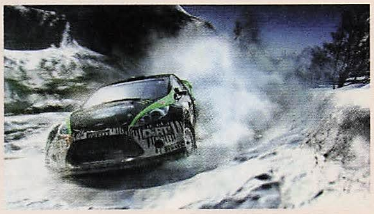
▲新キャラクターの1人「右代宮朱志香」のメタ必殺技"今日は集まってくれてありがとォ！"が炸裂！

PS3 / Xbox 360　DiRT 3　8/25

●コードマスターズ　●¥7,770（税込）　●RCG

シリーズ最多のコンテンツとマシンで遊び倒そう！

美しいグラフィックとリアルな挙動で人気のレースゲーム『DiRT』シリーズの最新作が登場。今回は、モータースポーツで人気の高い「ジムカーナ」や、シリーズ初となる雪上レースなどが追加されている。実在の名ドライバーも登場するので、さまざまなライバルを相手に世界のトップを目指そう！　さらにマルチプレーヤーモードでは、最大8人でレースを楽しめるだけでなく、新たに分割スクリーンにも対応。同一画面で仲間同士が順番に対戦することも可能だ。



◀世界を舞台に、オフロードからスタントショーまで、歴史的名車を駆り、戦い抜け！

7月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
424	7/7	EARTH DEFENSE FORCE : INSECT ARMAGEDDON	ディースリー・パブリッシャー ¥7140／STG
425	7/7	Knights Contract（ナイツコントラクト）	バンダイナムコゲームス ¥8379／ACT
426	7/7	L.A.ノワール	ロックスター・ゲームス ¥7770／A・AVG
427	7/21	アリス マッドネス リターンズ	エレクトロニック・アーツ ¥7665／A・AVG
428	7/21	アルティメット ヒッツ インターナショナル ファイナルファンタジーXIII（Xbox 360 プラチナコレクション）	スクウェア・エニックス ¥3990／RPG
429	7/21	フィアー3（F.3.A.R）	ワーナー・ホーム・ビデオ ¥7980／STG
430	7/28	オペレーション フラッシュポイント: レッド リバー	コードマスターズ ¥7770／STG
431	7/28	ダンジョン シージ 3	スクウェア・エニックス ¥7980／A・RPG
432	7/28	Ever17	5pb. ¥7140／AVG
433	7/28	Ever17 初回限定版	5pb. ¥9240／AVG

8月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
434	8/25	DiRT 3	コードマスターズ ¥7770／RCG

夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
435	夏	黄金夢想曲X	アルケミスト 価格未定／FTG
436	夏	Shadows of the DAMNED（シャドウ オブ ザ ダムド）	エレクトロニック・アーツ 価格未定／ACT
437	夏	DUKE NUKEM FOREVER（デューク ニューケム フォーエバー）	Take-Two Interactive Japan ¥7140／STG
438	夏	DUNAMIS15（デュナミス フィフティーン）	5pb. 価格未定／AVG
439	夏	DUNAMIS15（デュナミス フィフティーン） 限定版	5pb. 価格未定／AVG

9月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
440	9/22	Gears of War 3	日本マイクロソフト 価格未定／A・AVG

10月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
441	10月	アーマード・コア V	フロム・ソフトウェア ¥7800／ACT

秋発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
442	秋	デッドライジング2:オフ・ザ・レコード	カプコン 価格未定／ACT
443	秋	デウスエクス	スクウェア・エニックス 価格未定／A・RPG
444	秋	MAX ANARCHY（マックスアナーキー）	セガ 価格未定／ACT
445	秋	ドラゴンボールゲームプロジェクト AGE2011（仮）	バンダイナムコゲームス 価格未定／FTG
446	秋	マブラヴ	5pb. 価格未定／AVG
447	秋	マブラヴ オルタネイティヴ	5pb. 価格未定／AVG
448	秋	マブラヴーツインパックー（仮）	5pb. 価格未定／AVG
449	秋	バットマン アーカム・シティ（仮）	ワーナー・ホーム・ビデオ 価格未定／A・AVG
450	秋	ロード・オブ・ザ・リング ウォー・イン・ザ・ノース（仮）	ワーナー・ホーム・ビデオ 価格未定／A・RPG

冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
451	冬	ソニック ジェネレーションズ（仮）	セガ 価格未定／ACT
452	今冬	Phantom PHANTOM OF INFERNO	ニトロプラス 価格未定／AVG
453	今冬	Phantom PHANTOM OF INFERNO 初回限定版	ニトロプラス 価格未定／AVG

2011年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
454	2011年	インスタントブレイン	ケイブ 価格未定／AVG
455	2011年	code_18（仮）	サイバーフロント 価格未定／AVG
456	2011年	ファイナルファンタジーXIII-2	スクウェア・エニックス 価格未定／RPG
457	2011年	RISE OF NIGHTMARES（ライズ オブ ナイトメア）	セガ 価格未定／AVG
458	2011年	codename D（仮）	日本マイクロソフト 価格未定／ACT
459	2011年	Haunt（仮）	日本マイクロソフト 価格未定／未定
460	2011年	Project Draco（仮）	日本マイクロソフト 価格未定／STG
461	2011年	The Elder Scrolls V: Skyrim	ベセスダ・ソフトワークス 価格未定／RPG
462	2011年	Rage	ベセスダ・ソフトワークス 価格未定／STG
463	2011年	Child of Eden	ユービーアイソフト 価格未定／STG

2012年初頭発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
464	初頭	ドラゴンズ ドグマ	カプコン 価格未定／ACT

2012年1月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
465	1月	MAX ANARCHY（マックスアナーキー）	セガ 価格未定／ACT

2012年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
466	2012年	BINARY DOMAIN（バイナリー ドメイン）	セガ 価格未定／ACT
467	2012年	ソウルキャリバーV	バンダイナムコゲームス 価格未定／FTG

発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
468	発売日未定	ASURA'S WRATH（アスラズラース）	カプコン 価格未定／ACT
469	発売日未定	重鉄騎	カプコン 価格未定／未定
470	発売日未定	ストリートファイター X 鉄拳	カプコン 価格未定／FTG
471	発売日未定	DmC Devil May Cry（ディーエムシー デビル メイ クライ）	カプコン 価格未定／ACT
472	発売日未定	バイオハザード オペレーションラクーンシティ	カプコン 価格未定／STG
473	発売日未定	バイオハザード リバイバルセレクション	カプコン 価格未定／A・AVG
474	発売日未定	F1 2011	コードマスターズ 価格未定／RCG
475	発売日未定	METAL GEAR SOLID RISING	KONAMI 価格未定／ACT
476	発売日未定	テストドライブ アンリミテッド 2	サイバーフロント ¥7140／RCG
477	発売日未定	TOMB RAIDER（トゥームレイダー）	スクウェア・エニックス 価格未定／A・AVG
478	発売日未定	エースコンバット アサルト・ホライゾン	バンダイナムコゲームス 価格未定／STG
479	発売日未定	Prey 2（プレイ 2）	ベセスダ・ソフトワークス 価格未定／STG
480	発売日未定	ゴーストリコン フューチャーソルジャー	ユービーアイソフト 価格未定／STG
481	発売日未定	マイケル・ジャクソン ザ・エクスペリエンス	ユービーアイソフト 価格未定／ACT
482	発売日未定	レッド・デッド・リデンプション:アンデッド・ナイトメア（DL版）	ロックスター・ゲームス 2500マイクロソフトポイント／A・AVG（※2）

DSiウェア

配信日未定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
483	配信日未定	キャラ・パシャ! シュガーバニーズ	日本コロムビア 価格未定／ETC

Wiiウェア

6月配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
484	6/28	ダウンタウン熱血どっじぼーる	ミラクルキッズ ¥800／ACT
485	6月	うしみつ・モンストルオ	サンタエンタテイメント 500Wiiポイント／ACT

2011年配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
486	2011年	エレメンタルマスターズ（仮）	クロフネゲームズ 価格未定／TBL

配信日未定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
487	配信日未定	アイアムボクサー（仮）	グランプリ 価格未定／FTG
488	配信日未定	アステロイドベルト（仮）	グランプリ 価格未定／未定
489	配信日未定	スペースバブー（仮）	グランプリ 価格未定／未定
490	配信日未定	エアロ ドラム	ユードー 価格未定／ACT
491	配信日未定	殉職刑事!（仮）	ラックプラス 価格未定／A・AVG
492	配信日未定	白北高校 最速部!	ラックプラス 価格未定／SLG

PlayStation Network (PSP)

配信日未定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
493	配信日未定	藤堂龍之介探偵日記シリーズ（仮）	アルティ 価格未定／未定

PlayStation Network (PS3)

春配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
494	春	ダーククエスト ～Alliance～	ゲームロフト 価格未定／RPG
495	春	ゲットバス	セガ ¥1000／SLG
496	春	スペースチャンネル5 パート2	セガ ¥1000／ETC

夏配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
497	夏	初音ミク -Project DIVA- ドリーミーシアター 2nd（仮）	セガ 価格未定／ACT

2011年配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
498	2011年	BLACKLIGHT:TANGO DOWN	イグニッション・エンターテイメント・リミテッド 価格未定／STG

配信日未定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
499	配信日未定	シュヴァリエ・サーガ・タクティクス	イメージエポック 価格未定／S・RPG
500	配信日未定	PixelJunk lifelike	キュー・ゲームス ¥500／ETC
501	配信日未定	オーナーズチョイス	ゲームリパブリック 価格未定／TBL
502	配信日未定	シャドウハンターズ	ゲームリパブリック 価格未定／TBL
503	配信日未定	トリックorトリート	ゲームリパブリック 価格未定／TBL
504	配信日未定	SIMPLE500 シリーズVol.2 THE 密室からの脱出	ディースリー・パブリッシャー ¥500／AVG
505	配信日未定	ギャラガレギオンズDX	バンダイナムコゲームス 価格未定／STG
506	配信日未定	ダンシングアイ（仮）	バンダイナムコゲームス 価格未定／PZG
507	配信日未定	Eat Them! ～博士の怒れるモンスター～	SCE ¥1000／ACT

Xbox LIVE アーケード

春配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
508	春	ゲットバス	セガ 800マイクロソフトポイント／SLG
509	春	スペースチャンネル5 パート2	セガ 800マイクロソフトポイント／ETC

夏配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
510	夏	ガーディアンヒーローズ	セガ 800マイクロソフトポイント／ACT

2011年配信予定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
511	2011年	アラド戦記	ネクソン 価格未定／A・RPG

配信日未定のソフト

No.	配信日	タイトル	メーカー／価格／ジャンル
513	配信日未定	Fire Pro Wrestling（仮）	日本マイクロソフト 価格未定／ACT
514	配信日未定	レイディアントシルバーガン	日本マイクロソフト 価格未定／STG
515	配信日未定	ギャラガレギオンズDX	バンダイナムコゲームス 価格未定／STG

なつかしのレトロゲームを骨の髄までしゃぶり尽くす!!

レゲーの花道

第7回

子供の頃に遊んだゲームを振り返りながら攻略していくこのコーナー。今回のタイトルは、誰もが知っているファミコンの名作アクション『アトランチスの謎』をピックアップ！

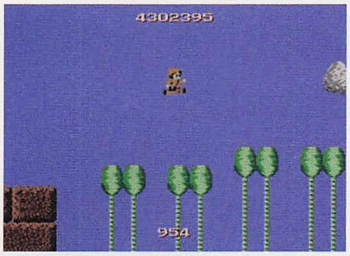
今号のレゲー

『アトランチスの謎』

●ファミコン　●1986年
●サンソフト
●ACT　●1人用



1986年にファミコンで発売された、今も語り継がれる横スクロール型のACT。移動としゃがみ、ジャンプと爆弾のボンによる攻撃という、4つのアクションだけのシンプルな操作だが、主人公ウィンの挙動が独特でクセが強く、『スーパーマリオブラザーズ』と同じ感覚でプレイしようとした当時の子供たちを悩ませた。独特の操作性ながら、名作（迷作？）と呼ばれているのは、なんといっても全100ゾーンからなる斬新なステージ構成だろう。各ゾーンには、隠されたトビラやワープゾーンなど、多くの謎が仕掛けられていて、その謎を解けばゾーン1から一気にゾーン33に飛んだりすることもできる。それが子供たちの探究心をくすぐった。ステージを1つずつクリアしていくACTが主流だった当時としては、とても大胆なゲームシステムだったといえるだろう。



◀ジャンプの空中制御がほぼ効かないので、足場が悪い場所は緊張する。



◀モアイやピラミッドなどの神秘的な背景が子供たちの冒険心を煽った。

COLUMUN

俺と『アトランチスの謎』

記事担当：まっつ

モアイとピラミッドと数々の謎が胸を躍らせた

『アトランチスの謎』を初めてプレイしたときのことは、正直よく覚えていない。調べてみると、このゲームと同じ日に『ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境』が発売されている。こっちは友だち数人とかなりやり込んだ記憶があるので、『鬼太郎』をひととおり遊び倒して飽き始めた頃に、『アトランチスの謎』をプレイしたと思われる。クセの強い操作性でストレスがたまるゲームだったことは鮮明に覚えている。最初はぶっちゃけ『スーパーマリオ』の出来損ないみたいな印象だったのだが、例のゾーン20に行ったとき、印象がガラリと変わった。そこで見たものは、ピラミッドとモアイの神秘的な組み合わせと、謎めいたキーワード〝NAGOYA〟という文字……。この瞬間から、俺のなかのこのゲームに対する認識が一気に変わったような気がする。このゲームはアクションよりも、謎解きの比重が多いゲームなのだと気づいたのだ。

当然〝NAGOYA〟の謎なんか解けるわけもなかったが、各ゾーンの隠しトビラやワープポイントを偶然発見していくたびに、本当に神秘の島を探検をしているような気分になっていった。思うにBGMも、パターンが少ないながら、この世界観にあっていてとてもよかったと思う。最終的には、ちゃんとエンディングまでいけたのだが、まさか囚われの師匠が、あの男だとは……。

個人的には続編がなかったのが悔やまれる。『みんなでスペランカー』みたいに、同時プレイできる『みんなでアトランチスの謎』とか、どうだろうか。語呂が悪すぎるな……。



『アトランチスの謎』のサブタイトル

本作にはサブタイトルがある。正式タイトルは『よみがえる帝国　アトランチスの謎』。あまり知られていないが、よくみるとパッケージにも小さく書いてある。

基本アクション

本作の操作はいたってシンプルだが、独特の操作性のため、慣れるまでが大変なのだ。

基本アクション



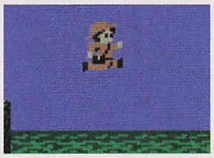
ボンを投げる

投げたあと間を置いて爆発する飛び道具。しゃがみ中に投げると飛距離が短くなる。トビラを開けたり発見したりできる。



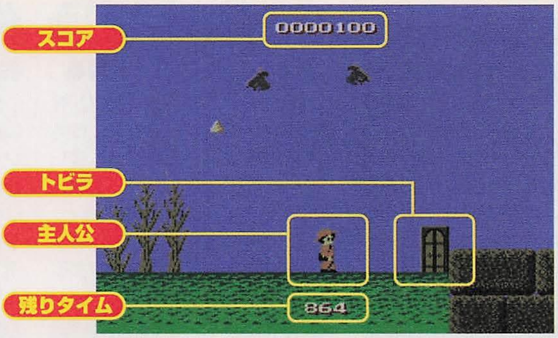
しゃがむ

その場でしゃがむ。主にボンの飛距離調整に使う。特定の場所で、連続でしゃがみを繰り返すとワープすることも……。



ジャンプ

その場でジャンプすると真上に、移動しながらだと進行方向にジャンプ。空中で左右を入力することでわずかに制御が可能。



幻の島「アトランチス」を探索しながら囚われの師匠を捜し出せ！

本作の最大の特徴は、全100ゾーンのステージ構成。各ゾーンのどこかにトビラが設置されていて、そのトビラに入ると他のゾーンにワープできる。また、何もない空間に飛び込んだり、穴に落ちることで別のゾーンにワープすることもある。各ステージでいろいろな行動を試しながら進んでいくのが、本作の正しい楽しみ方といえる。なお、本作の目的は囚われた師匠を捜し出すこと。衝撃（?）のラストにも注目！

●アイテムでパワーアップ！



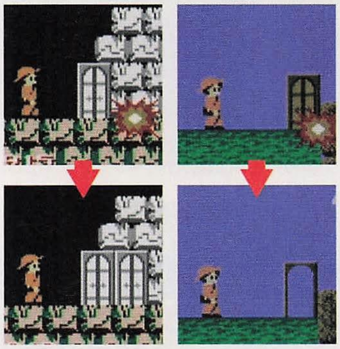
◀特定のゾーンには、主人公をパワーアップするアイテムが設置されている。全部で8種あり、効果はさまざま（下記参照）。なかにもクリアに必要不可欠といっていいアイテムもある。

●宝箱でスコアアップ！



◀各ゾーンに置いてある宝箱を取るとスコアが稼げる。宝箱によってスコアが異なるのが特徴。基本的に10万点を超えるごとに主人公が1人増える。なお、宝箱は全ゾーンで合計200個ある。

●ボンでトビラを開けろ!!



▲閉じたトビラは、ボンの爆発で開けることができる。また、特定の場所で爆発させることで、隠されたトビラを出現させることも可能。

アイテム

アイテムは全部で8種類。実用性があるものだけでなく、とても役に立ちそうもないユニークな効果を持つアイテムもある。このあたりの自由奔放さも本作の魅力（?）。

ランプ



真っ暗なゾーンで、ボンを爆発させたとき、ほんの一瞬だけ画面が明るくなる。ボンで自爆すると失ってしまう。ゾーン4、18、38、47、68、80で入手できる。

スペシャル



ボンの爆発の効果を、画面上にいるすべての敵に与える。敵が複数で襲ってくるゾーンで頼りになる。主人公が死ぬと失う。ゾーン5、32、62で入手可能。

2倍



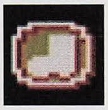
スコアの増え方が通常の倍になる。スコアアタックでは、必要不可欠（?）。一度取るとゲームオーバーまで失わない。ゾーン66、75で入手できる。

ボイス



コントローラⅡのマイクを使うと敵の動きが一瞬止まる。友だちが横にいるときなどに使える。主人公が死ぬと失う。ゾーン29、44、55、66、98で入手できる。

クツ



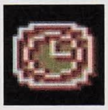
空に浮かぶ雲の上に乗れるようになる。これがないと攻略できないゾーンも存在。敵の飛び道具に当たると失ってしまう。ゾーン6、22、53、64、87で入手可能

矢印



十字ボタンの上を入力するごとにスコアが3点入る。攻略上、まったく意味のないお遊びアイテム。敵の飛び道具に当たると失う。ゾーン9、50で入手できる。

タイム



タイマーの減りが遅くなる。通常約80秒の制限時間が、120秒近くまで伸びる。タイムオーバーか敵に触れて死ぬと失う。ゾーン25、35、52、77で入手できる。

スター



無敵。敵に触れても、飛び道具に当たっても死ななくなる。穴に落ちたり、ボンの爆発に触れたりして死ぬと失う。ゾーン10、54、88で入手できる。

敵キャラクター

本作に登場する敵キャラクターは全部で11種類。基本的に動物をモチーフにしたものが多いのが特徴といえる。

バタバット



黒いコウモリのような敵。左右に水平飛行している。高い位置を飛んでいる場合は、一定間隔でフンを落としてくる。倒したときのスコアは50点。

ギラン



赤いピラニアのような敵。ステージの下から突然放物線を描くように飛んでくる。この敵はボンを直接ぶつけることでも倒すことができる。スコアは30点。

ガイボーン



ガイコツのような敵。地面から這い出てくる。タイマーの下2ケタが00のときにジャンプするので注意。倒すと死骸がその場に残るのが特徴。スコアは50点。

オーヨー



黄色いサソリのような敵。その場から一切動かず、攻撃もしてこない。後述のダギーラと一緒に出現することが多い。倒したときのスコアは10点。

ネバップ



紫色のスライムのような敵。床の上を左右に移動し、端までくるたびに天井と床を行き来する。天井にいるときは、特に注意が必要。スコアは20点。

ダギーラ



ミイラのような敵。ゆっくりと床の上を歩き、床の端まで来ると火の玉を吐いてくる。ボンの爆風を3発当てると倒すことができる。スコアは100点。

ヴォンチャー



黄色いヤドカリのような敵。ボンを投げると殻に閉じこもり、約3秒後にまた動き出す。殻に入っているときにボンを投げれば倒せる。スコアは30点。

ビストン



緑色の尺取虫のような敵。素早い動きで地面を這ってくる。アイテムの「スペシャル」がないと倒すのは難しい。倒したときのスコアは20点。

ジャック・ビー



茶色のハチのような敵。空中を浮遊し、ゆっくり主人公に近づいてくる。ボンを直接ぶつけるだけでも倒すことができる。倒したときのスコアは10点。

ザバーン



半漁人のような姿をした敵。ステージの下から飛び上がるように出現し、地面に立つと口から魚を吐いて攻撃してくる。倒したときのスコアは100点。

ゼム・ズロ・ザヴィーラ



ファイナルゾーンにいる巨大な顔で、ラスボス的な存在。まったく動かないが、主人公に向かって猛烈に火の玉を吐いてくる。ボンでは倒せないが、秘宝（ダイア?）を取ると動きが止まる。正体は不明。

ワープの手段にはさまざまなパターンが

ワープはトビラに入ること以外に、特定の場所に飛び込んだり、落ちたりすることでも可能。なかでも特殊なのがゾーン20の「NAGOYA」（P.127参照）とゾーン69の屈伸ワープ。後者は、一番大きなピラミッドの前で屈伸を繰り返すとワープするというもの。ヒントなしで見つけた人はいるのだろうか。

ルート攻略

主人公が捜している師匠は、ファイナルゾーンである100面に囚われの身となっている。このゾーンへ行くためのルートは複数存在するが、ここでは比較的簡単で、攻略しやすいルートをピックアップして紹介しよう。

●オススメ攻略ルート

START
ZONE 1 → ZONE 2 → ZONE 3 → ZONE 6 → ZONE 8 → ZONE 10 → ZONE 4 → ZONE 25 → ZONE 41 → ZONE 94 → ZONE 97 → ZONE 100
ENDING

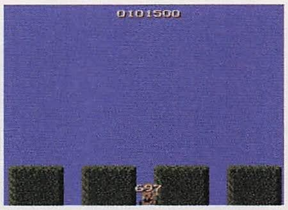
今回の紹介するのは、12のゾーンを渡り歩くパターンのルート。ポイントとなるのは、ゾーン10で入手できる「スター」。このアイテムで無敵になった状態を保ったままゲームを進めることが大切だ。なぜなら、ファイナルゾーン（100面）は敵の攻撃が激しく、このアイテムがないと、ほぼクリア不可能となるからだ。

このルートでクリアしたら、他のゾーンもくまなく巡って、アトランチスを満喫するといいだろう。

ZONE 1〜3

右に進んで7番目の穴に落ちる

ゲームが始まったら、まずは右に進んで最初のトビラに入ろう。ゾーン2も同様に、右に進んで最初のトビラに入ること。ゾーン3は、右に進みながら床に空いた穴の数を数えていき、7つ目の穴に飛び込もう。これで、ゾーン6へとワープすることができる。



▲小さな穴が5つ並んだところの左から3つ目の穴がワープゾーン。「こんなの分かるかッ！」と、当時全国のプレイヤーは叫んだと思う。当然俺も叫んだ。

ZONE 6〜8

アイテムの「クツ」を取る

ゾーン6でアイテム「クツ」を取ってゾーン8へ。その後、右奥にあるゾーン10へのトビラへ進もう。なお、ゾーン8では宝箱（10点）の少し前にある床を爆破すると、ゾーン15への隠しトビラが出現する。ここには20万点の宝箱があるので、取っておくといい。



▲ゾーン8の道中に、ゾーン15へと続く隠しトビラがある。高得点の宝箱があるので、寄り道していくのも手だ。隠しトビラは、10点の宝箱の手前にある。

ZONE 10

「スター」を忘れずに取ること

ゾーン10では、雲の上から飛び降りつつ、「スター」を取ろう。この場合は左の雲から飛び降りるのがオススメだ。その後、右に進むとゾーン12に通じるトビラがあるが、そのすぐ右隣を爆破するとゾーン4へと通じる隠しトビラが出現するのでそちらに入ろう。

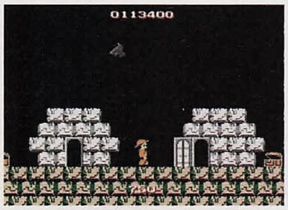


▲隠しトビラに入るとき、左の空いたトビラが邪魔になるので、一度このトビラに入ってすぐに戻ろう。これで左のトビラが閉じ、隠しトビラに入りやすくなる。

ZONE 4〜25

隠しトビラからゾーン41へ

ゾーン4では、まずは左に進んでいき、アイテムの「ランプ」を取ろう。その後、右に戻っていき、奥にあるゾーン25へのトビラに入る。ゾーン25でアイテムの「タイム」を取ったら、ゾーン4からのトビラの右隣を爆破し、ゾーン41へ続く隠しトビラに入ろう。

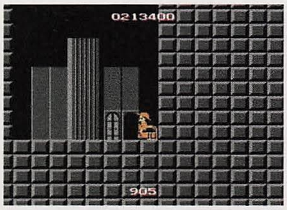


▲ゾーン25では、ゾーン4からのトビラの右隣を爆破すると隠しトビラが出現する。このトビラに入れば、ゾーン41へとワープできる。その前に「タイム」を取っておくことも忘れないようにしよう。

ZONE 41

ボンを壁に当てるのがコツ

ゾーン41は、1画面のみの狭い構成になっている。トビラの右隣を爆破すればゾーン94へと続く隠しトビラが出現する。壁にボンを当ててはね返すことで、ちょうどいい位置で爆発し、トビラが出現。このテクニックは、使う場面が多いので覚えておくといいだろう。

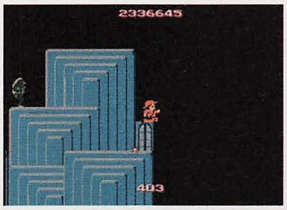


▲足場が3マスぶんしかない、とても狭いゾーン。隠しトビラは真ん中にある。壁に向かってボンを投げるとちょうどいい位置で爆発する。ボムの爆風に巻き込まれないように注意しよう。

ZONE 94

一番右端の絶壁に隠しトビラ

ゾーン94に入ったら、右に向かって進んでいく。一番右奥の山の両脇にそれぞれ隠しトビラがあるが、正解は右脇のトビラ（左脇はゾーン60へ戻ってしまう）。山の右端に立った状態で垂直ジャンプし、空中で十字ボタンを右に入れて落ちることで、下に降りられる。

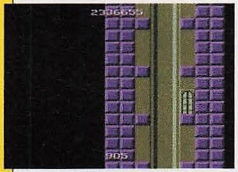


▲ゾーンの一番右端にゾーン97へ続く、隠しトビラがある。この足場に下りたら、ボムで爆破してトビラを出現させよう。爆風に巻き込まれないように、爆発の瞬間にジャンプするのがポイント。

ZONE 97〜100

左へ思い切ってジャンプ！

まずはジャンプで上に登っていき、画面外の左の足場に立ったら、思い切って左側にジャンプ。うまくいけば雲の上に着地する。そのまま雲を足場に左に進めば、ファイナルゾーンへと続くトビラにたどり着ける。落ちると「スター」が消えるので細心の注意を払おう。



◀左上の足場に立ったら、スコアの下3ケタと4ケタの間を足場の真ん中に合わせ、そのまま左に大ジャンプ。



▶ファイナルステージの奥には囚われの師匠が！横のダイヤを取ればエンディング！

〜攻略して思ったこと〜
第7回『アトランチスの謎』

久々にプレイしてみましたが
クセのあるジャンプはあいかわらず……

でも、それが
この作品独自の緊張感を
生み出しているんですよね

この操作性があればこその
『アトランチスの謎』だと思います

それと各ゾーンの構成は
開発スタッフ自身が、楽しみながら
作成していたんじゃないでしょうか？

ゾーン42のブラックホール
ゾーン26のスタッフロール
ゾーン69の屈伸ワープなどなど

開発陣の自由奔放ぶりが
とても心地いいゲームだと思います

Wii 『アトランチスの謎』500Wiiポイント

バーチャルコンソールでも『アトランチスの謎』をプレイすることができます



▲名作と感じるか、クソゲーと感じるかはプレイヤーしだい。興味が沸いた人はぜひプレイいてみてほしい。



通常のプレイでは絶対に入れないゾーン

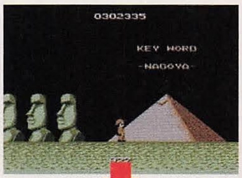
ゲーム中に設定されているゾーンは全部で100カ所だが、ゾーン55、59、84は、面セレクトの裏技（左ページの欄外参照）を使わないと入ることができない。このゾーンにある宝箱も当然、取ることができないので要注意だ。もちろん、これらのゾーンに行かなくてもエンディングを迎えることは可能だ。

アトランチスの名所

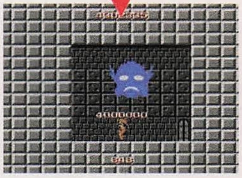
ここでは、多数あるゾーンのなかでも特に印象深い「名所」を紹介していこう。

ZONE 20のキーワード「NAGOYA」

『アトランチスの謎』といえば、このゾーン20にある「NAGOYA」を思い出す人が多いはず。タネあかしをすると、ピラミッドの手前に並んでいる3体のモアイの頭の上で、それぞれ左から順に7回（ナ）、5回（ゴ）、8回（ヤ）ずつボンを投げることで、裏ファイナルゾーンへとワープできるのだ。この謎を自力で解けたプレイヤーはいただろうか。少なくとも俺の周りではいなかったが…。



▶モアイの頭の上か、モアイに重なるように立ってボンを投げよう。規定回数のボンを投げると…。



▶巨大なザヴィーラがいる裏ファイナルステージにワープ。なんと400万点のスコアがもらえる。

ZONE 42のブラックホール

「NAGOYA」と並んで有名なのが、このゾーン42（死に）のブラックホールだろう。このゾーンは足場が一切なく、主人公が何人いようと、何もできないまま穴に落ち続ける。つまり、強制的にゲームオーバーとなってしまう恐ろしいゾーンなのだ。BGMも流れず、死んだときの音が鳴るだけという徹底ぶり。間違って入ってしまったときの絶望感は、推して知るべしといったところ。なお、このゾーンへと続くトビラは、ゾーン29のほか、いくつかのゾーンに点在しているので気をつけたい。



▶「BLACK HOLE!」という文字だけが書かれた真っ暗なゾーン。落ちていく主人公を眺めることしかできない。

ZONE 70の初見殺し

プレイ開始直前から十字ボタンを右に入れておかないと、落下死してしまうという、理不尽なゾーン。初めてこのゾーンに訪れたプレイヤーはもちろんだが、何度もプレイしている人でも、うっかり忘れて落下死することが多い。この記事を書いているときも落ちた。



▶このゾーンで死ぬと「ボイス」「スター」「スペシャル」の3つのアイテムを失ってしまう。

ZONE 26のスタッフロール

ゾーンの中間地点の空に、開発者たちの名前と思われる文字が無造作に浮いている。おそらくスタッフロールがわりなのだろう。なぜゾーン26という中途半端な場所にあるのかは謎だが、こういう遊び心あふれるギミックも間違いなく本作の魅力といえる。



▶木に囲まれた舞台の上に、無造作に並べられた開発スタッフの名前。本作屈指の名所といえる。

1986年 ゲーム座談会

記事担当のまっつ+編集部員が語る、ゲーム座談会。今回は、ファミコンソフト『アトランチスの謎』を遊んだことがあるライター・村田と五郎を召集。当時の記憶をたどりつつ、このゲームの魅力や当時のエピソードを語る。

まっつ（当時11歳） 今号も始まりましたゲーム座談会！　第7回となる今回のタイトルはファミコンソフトの『アトランチスの謎』です！

村田（当時7歳） どうも、こんにちは、ライターの村田です。『アトランチスの謎』は……、まあそこそこプレイしたかなぁというカンジですけど。

五郎（当時11歳） うぃーす。『アトランチスの謎』は、プレイした記憶はあるけど、内容はほとんど覚えてない！

まっつ 他の人にも声をかけたけど、意外とみんな、このゲームのこと詳しくないんだよなぁ……。

五郎 俺なんかニチイのオモチャ売り場でプレイしたことしか覚えてない（笑）。

まっつ 第一印象はどんなカンジ？

五郎 たぶんだけど、第一印象は「クソゲー」（笑）。数回プレイして見切りをつけて、ほかのゲームを遊んでたと思う。

まっつ ふーん。

村田 僕は、発売当時はさすがに遊んでないですけど、数年前にレゲー扱いでプレイした程度です。

まっつ で、プレイした第一印象は？

村田 僕も「クソゲー」です（笑）。

まっつ ったく、どいつもこいつも…。このゲームの魅力がわからないとは！　お前ら、それでもゲームライターかよ。愛が足りねぇよ、愛がッ！

五郎 で、第一印象は？

まっつ 俺も「クソゲー」だった（笑）。

五郎&村田 おい！（笑）

まっつ でもまあ最初だけだよ。やり込んでいくと、どんどんおもしろくなっていったよ。特に隠しトビラとか見つけるのがすごく楽しかった。

村田 僕は攻略サイトとか見ながらプレイしてたから、そういう楽しさは……。

まっつ それじゃあダメだよ。このゲームは、自力でトビラを探して進んでいくのが醍醐味なんだから。例えるなら、誰も足を踏み入れていない雪原を歩いていく楽しさ……みたいな？

五郎 お、詩人だねぇ。

まっつ そうか……？　まあとにかく知らないトビラを発見したときと、そこに入るときのワクワク感は今でも覚えているよ。まさに探検家の気分だった。

五郎 でもまあキーワード「NAGOYA」は、ほとんどプレイしてない俺でも知ってるよ。当時雑誌に載って、友だちが試してたのは見た記憶がある（笑）。

村田 あんなのわかるわけない（笑）。

まっつ 俺はあの「NAGOYA」のゾーンで、探究心をかきたてられたんだよ。このゲームには「何か」があるんだ！　って。

村田 スタッフロールのゾーンとかも、当時としては、かなり大胆っていうか、斬新な試みだったと思いますけど。

まっつ 俺、アレがスタッフロールだと気づけなくて、暗号だと思ってた。友だちと一緒に紙にメモしたりして（笑）。

五郎 「NAGOYA」にはしてやられたが、今度はそうはいかないぞ！　的な（笑）。

まっつ そうそう、超燃えてた（笑）。アホ丸出しだったけど、そういうのが本当に楽しかったんだよ（遠い目）。

五郎 話は変わるけど、『アトランチスの謎』といえば、俺はあの奇妙な操作感覚が印象に残ってるね。特にジャンプの軌道がどうにも苦手だったかな。

村田 僕もあの操作性にはびっくりしましたね。てっきり『スーパーマリオ』みたいな感じだと思っていたから。

まっつ それは誰もが感じることかな。でも、今プレイしてみると実はあの独特な操作感覚は、計算されたモノだということがわかるよ。各ゾーンの構成も、あの操作性を前提に作られてる感じだし。

五郎 ふーん。例えばどんなところが？

まっつ ゾーン10とかかな。攻略上かなり重要なゾーンなんだけど、ここには1～2マスぶんしかない小さな足場がいっぱいあるんだよ。で、最初はミスしまくって落ちまくるんだけど、何度も挑戦しているうちに、だんだんジャンプの軌道とクセが頭にインプットされていく。この重要なゾーンを、こんな高い難易度に設定しているのは、まずはこのジャンプに慣れてほしいっていう、開発側の意図の表れなんじゃないかなぁ。

村田 でも、そこまでしてあのジャンプの仕様にこだわる理由があるんですか？

まっつ やり込んだ身から言わせてもらうと、このゲームのキモの部分は、あのジャンプの仕様だと思うよ。あの独特な軌道のおかげで、常に一定の緊張感を損なわずにプレイできる。現に今プレイしても、小さい足場へのジャンプは、集中していないとすぐにミスるし（笑）。

五郎 ひとつの油断が命とりっていう、探検モノならではの緊張感を表現してるってわけか……。

まっつ そう！　わかってるじゃん！　そういう緊張感のなかで、トビラやワープゾーンを探すわけだから、否応なしに心がときめくんだよ。きっと。

村田 う～ん、説得力があるような、ないような（笑）。でもなんか、もう1回プレイしてみたくなってきました。

まっつ 俺が思うに、今のゲームに足りないのは、挑戦心をかき立てられる仕掛けと緊張感だと思う。

村田 要するにアクションアドベンチャーなんですね、このゲームは。アクションだけに目を向けると「クソゲー」と判断されがちだけど、このゲームの本質はアドベンチャーの部分にあると……。

まっつ そういうこと。ちなみに緊張感と挑戦心という意味では、PS3で発売予定の『ダークソウル』はマジ楽しみ！　早く発売しないかな～！

五郎 唐突に何を……。まさかそれが言いたかっただけじゃないだろうな……。



面セレクトの裏技コマンド

コントローラIのセレクトボタンを33回→コントローラIIのAを22回→コントローラIのA、Bを押しながらスタート。これでセレクトボタンでゾーンがセレクトできるようになる。なお、この裏技はカートリッジ版のみで、バーチャルコンソールなどで実行できるかどうかは不明。

編集部員がゲームを語る 頭文字な〜わが付くゲームの思い出

電撃ゲームスが始まって以来、ほそぼそと続いてきた頭文字「○」の付くゲームの思い出コーナーですが、それも今号で終わり……。しかし何事も中途半端はよくない！　ということで、残りの「な」〜「わ」までのタイトルの思い出を、編集部員総出で一気に書き上げてみました！　オッサンばかりの編集部なので、タイトルの年代も偏ってしまいますが、なにとぞご容赦をお願いします（笑）。

な が付くゲームの思い出

■謎のディスクマガジン ナゾラーランド第2号
（FC・1987年・サンソフト）
複数のミニゲームが遊べる変り種のソフト。世界一周ナゾラークイズは、友だちを巻き込んで、かなり盛り上がった。パズルゲームの爆風トモちゃんでは、主人公トモちゃんに不覚にも萌えてしまった記憶あり。（まっつ）

■ナイト トラップ
（MCD・1993年・セガ）
メディアがCDになると、こんなゲームが作れちゃうんだなと感心させられたソフト。ゲームシステムの都合上、終盤のクライマックスシーンで映像を見ている余裕が全然ないってところがちょっと残念だった。（雅）

■ナムコミュージアム VOL.1
（PS・1995年・ナムコ）
『パックマン』『ラリーX』『NEWラリーX』『ギャラガ』など、アーケードで遊んだナムコの名作ゲームがいっぱい。1回プレイすると満足して積みゲー化するけど、たまに遊びたくなるところが、やっぱり名作。（じゅし）

に が付くゲームの思い出

■ニンテンドウオールスター！ 大乱闘スマッシュブラザーズ
（N64・1999年・任天堂）
当時は、友人たちとよく『スマブラ』徹夜でプレイしてました（「99分対戦」がメイン）。以後『スマブラ』シリーズは、すべてプレイ済みです。対戦相手がおらず1人で……ですが。持ちキャラは昔も今もカービィ。（Bros）

■任侠伝 渡世人一代記
（PS2・2006年・元気）
電撃プレイステーションでライターをしていた頃に攻略記事を担当した。声優が超豪華で、子安武人ボイスで啖呵を切りながら悪党をブッ潰す流れが最高。たぶん、このゲームを日本で一番楽しんだのは僕。（アラケン）

■ニード・フォー・スピード アンダーカバー
（PS3・2008年・エレクトロニック・アーツ）
警察車両とのデッドヒートがおもしろいのだが、マップが覚えられなくて逃げ切れず、よく逮捕された。あとハリウッドスターのマギー・Qの出演が話題だったが、マギーといえばマギー司郎しか知らなかった。（平岡）

ぬ が付くゲームの思い出

■N.U.D.E.@
（Xbox・2003年・マイクロソフト）
出た当時は10年早いんじゃないかと思いましたが、今ならもういける気がします。ニコニコ動画でVOCALOIDやゆっくり実況動画を見ていると、合成音声バリバリだった彼女のことを、ふと思い出しませんね、別に。（雅）

ね が付くゲームの思い出

■熱血高校ドッジボール部サッカー編
（FC・1990年・テクノスジャパン）
『熱血高校ドッジボール部』ゆずりの必殺技の応酬が楽しいサッカーゲームですね。決勝の相手よりもその前で戦う、忍者だらけの服部学園がつらかった。同社ならではのテクノスサウンドも健在でした。（飯塚）

■ネクストキング 恋の千年王国
（PS・1997年・バンダイ）
「恋愛対戦RPG（プレイ感覚はボードゲーム）」と聞くとバカっぽいけど、桝田省治&アルファ・システムが開発しているだけあって、遊んだらしっかりハマりました。全ヒロインでクリアできなかったのが心残り。（そみん）

■ネットワーク対戦クイズ Answer×Answer
（AC・2007年・セガ）
実はアーケード版よりも『龍が如く3』のゲーム内（クラブセガ）に収録されたものをよくプレイしてました。コレ、ミニゲームながらダウンロードコンテンツで2P対戦もできたりして侮れません。（おしょう）

の が付くゲームの思い出

■信長の野望・戦国群雄伝
（PC98・1988年・光栄）
『三國志』には「1」から存在した配下武将のシステムが『信長』で初めて採用された、記念すべきシリーズ3作目。織田家と武田家の武将がとにかく優秀。武田信繁最高！　自分の名前を「信繁」に改名したい。（野村）

は が付くゲームの思い出

■ハイパーオリンピック
（FC・1985年・コナミ）
当時斬新だった専用コントローラーは、今考えるとあの形じゃないと成立しないゲームだったなぁと思います。左利きの私は専用コントローラーを逆さにして使うので、他の人とは逆のこすり跡が残ってました。（トミー）

■バイオ戦士DAN
（FC・1987年・ジャレコ）
狂ったようにやってた。よくわからない世界設定だったし、キャラが特別かっこいいとかなかったんだけど、「バルサービー」っていう円盤状の武器が好きで、よくフリスビーを弟に当てて泣かしてました。（先輩）

■バーチャファイター2.1
（AC・1995年・セガ）
『VF3tb』の有名プレイヤーだった自分のルーツ作品。ラウの斜上P→斜上Pに、ジャッキーで避けP始動のコンボエルボースピンキックで割り込む超テクニカルなラウ対策（足位置は忘れた）、たぶん私が最初。（野村）

■バーチャストライカー2
（AC・1997年・セガ）
人生でもっともハマったゲーム。オフ会に初めて参加したのも、このゲームのサイトから。「サイドリ」や「ロンシュー」などハメ技も多かったけど、そのぶん互いのサッカー感がもろにわかるゲームでした。（じゅし）

■ハメコミ LUCKY PUZZLE DS
（DS・2007年・ユークス）
温泉旅館の各部屋になぜか置いてある木のパズル。することもないのでなんとなく遊ぶも完成はしないし買いもしなかった。でもこのソフトではひと通りの問題を遊びました。それはプログラムを担当したからです！（RG）

ひ が付くゲームの思い出

■火の鳥 鳳凰編 我王の冒険
（FC・1987年・コナミ）
特定のブロックは上に乗ってしゃがみ、3回ジャンプしないと破壊できない。これを知らなかった当初は苦戦した。でもなんとか火の鳥の絵を完成させたときの感動はひとしお。手塚先生も苦戦したに違いない。（平岡）

■ビッグトーナメントゴルフ
（AC・1996年・SNK）
『メタルスラッグ』を世に生み出したNAZCAが、ひっそりと（？）作っていたゴルフゲー。地味ですが、丁寧に作られていて好感が持てます。今調べたら、VCで配信中とのことでちょっと買ってみようかと思います。（雅）

■beatmania
（PS・1998年・KONAMI）
アーケードで何回かプレイしたあと、PS版を購入し、その後『APPEND 5thMIX』までプレイしました。お気に入り曲は『3rdMIX』の「LUV TO ME」、『5thMIX（GOTTAMIX）』の「HELL SCAPER」だったような。（Bros）

ふ が付くゲームの思い出

■ファミコン探偵倶楽部 消えた後継者
（FC・1988年・任天堂）
兄貴と一緒にふるえながらプレイしたAVG。ストーリーもさることながら、バックで流れるBGMもメチャクチャ怖い。墓場が真っ赤になるシーンと、死体発見時に流れるBGMは、今プレイしても怖いに違いない。（まっつ）

■ファイアーエムブレム 暗黒竜と光の剣
（FC・1990年・任天堂）
闘技場で全キャラをレベル20にし、クラスチェンジもアイテムが許す限り行い、誰も死なさずにクリア。ジュリアンは力がよく上がるので強いよ。マニュアルを使えばキルソードまで装備できた記憶あり。（野村）

■ファンタシースター 千年紀の終りに
（MD・1993年・セガ）
『ファンタシースター』を『ファンタ』と略すか『PS』と略すかで、友人と議論した思い出が。さておき、姐御肌のライラさんや二枚目半のスレイも好きでしたが、元気なお姉さん系のシェスがサイコーですね。（そみん）

■BUSIN -Wizardry Alternative-
（PS2・2001年・アトラス）
「武神」なのか「ブシン」なのかは不明ですが、僕がこのゲームタイトルを読み上げると「なんでそんなにヘンなイントネーションなんだよ」とツッコまれます。『Wiz』ものでは一番やり込みました。（アラケン）

■ファイナルファンタジーXI
（PS2・2002年・スクウェア・エニックス）
思い出というか、9年経った今でもまだ現役バリバリでプレイしてるんですが（笑）。とはいえ、9年前にセルビナでレベル上げをしていた頃のことも懐かしく思い出します。久々に行ってみるかなあ……。（おしょう）

へ が付くゲームの思い出

■ベストプレープロ野球
（FC・1988年・アスキー）
オリジナルチームを作れるということに喜びを覚えて、ハマっていた記憶があります。基本眺めてるだけのゲーム（バントサイン等の指示は可能です）を当時小学生の自分がやっている図は、なかなかおもしろいw（トミー）

■ヘラクレスの栄光Ⅳ 神々からの贈り物
（SFC・1994年・データイースト）
ギリシャ神話は好きな題材なのに、なぜか『Ⅳ』が最初にプレイしたシリーズ作品。主人公が乗り移れる100人近くのキャラを捜すのが楽しかった。ディレクターとシナリオを、あの野島一成さんが担当した傑作。（宮下）

■Halo 3
（Xbox 360・2007年・マイクロソフト）
Xbox LIVEのすごさというものを改めて感じたソフト。プレイのすべてが録画されていて、あとでさまざまな視点から見られるFPSなんていうのは、この『Halo』シリーズくらい。ステージエディットも神！（飯塚）



カセット版の強烈な視覚攻撃

カートリッジ版の『アトランチスの謎』では、背景が猛烈な勢いで点滅するゾーンがいくつか存在する。当時は、「うひゃー」とか言いながらプレイした記憶がある。バーチャルコンソール版では、この点滅は控えめになっているので、安心してプレイしてほしい。

ほが付くゲームの思い出

■ボスコニアン
(AC・1981年・ナムコ)
敵機が来襲するときに流れる警告の音声は、子供たちの間では「あぶなーい！　あぶなーい！」だと言われていました。が、実際は、「Alert! Alert!」だそうで。そりゃあ子供にはわからんわ（笑）。（じゅし）

■ボンバーマン
(PCE・1990・ハドソン)
5人同時に対戦するのが熱かった。親父がめちゃくちゃハマって、コントローラを友達のぶんも買ってくれた。そのうち俺は飽きてしまったんだけど、親父が誘ってきたのに断り続けて、以来ぎくしゃくしている。（先輩）

■ポケットモンスター緑
(GB・1996年・任天堂)
小学生の時に発売され、ポケモンブームを思い切り味わいました。みんな遊んでました、通信交換もたくさんしました。単純な言葉になりますが、とても楽しかった。自分がゲーム業界を目指すきっかけになった作品。（RG）

まが付くゲームの思い出

■麻雀
(FC・1983年・任天堂)
幼稚園児なのに、ルールもわからず「チョンボって何？」と思いながら適当に遊んだ記憶あり（まれにあがれた）。誰が買ったかは知りませんが、たぶん親父でしょう。今でもあの効果音は鮮明に覚えています。（Bros）

■MOTHER2 ギーグの逆襲
(SFC・1994年・任天堂)
小学生のころ、地方から初めて東京に遊びに来たとき、父親が秋葉原で買ってくれたゲーム。地元で買えばいいのにと思いましたが今にして思えば父親もテンションが上がっていたのでしょう。いい思い出。（アラケン）

■マリカ ～真実の世界～
(SS・1997年・ビクターインタラクティブソフトウェア)
遠藤正二朗さんの作品のなかだと、これのシナリオが一番好きかも。年齢制限・18歳以上推奨ということで、エグイというかヤバイ表現が多々あり、いろいろと考えさせられるとうか、衝撃を受ける展開でした。（雅）

みが付くゲームの思い出

■ミッドナイトレジスタンス
(MD・1991年・データイースト)
オープニングの「父よ　母よ　妹たちよ　生きていてくれ！」というセリフ、遠方の戦闘機が交差してから始まる戦いの演出、鍵が足りないと家族全員を助けられないシステム。デコらしいヘンテコさがタマらない。（平岡）

むが付くゲームの思い出

■夢幻戦士ヴァリス
(PC・1986年・日本テレネット)
島本須美さん演じる麻生優子に萌えました。当時としては動きまくるイベントシーンといい、ある意味で元祖ギャルゲーって感じですね。個人的にはPCエンジンで4作続いたシリーズも思い出深いです。（そみん）

めが付くゲームの思い出

■迷宮組曲
(FC・1986年・ハドソン)
ターラララーラララ♪　ゲーム性も音楽も何もかもが当時において素晴らしい出来だったと思う名作。コンティニューのコマンドを間違って、最初からやり直すはめになったこともしばしば。主人公はミロン。（野村）

■メトロイド
(FC・1986年・任天堂)
ゲームとしてのクオリティはもちろん、全体に漂う静けさと孤独感がとても宇宙っぽくて好きだった。『ゼルダの伝説』とともに、ディスクシステムを買ってもらって、本当によかったと心から思ったゲーム。（まっつ）

もが付くゲームの思い出

■モータルコンバット
(SFC・1993年・アクレイムジャパン)
元はアーケードの実写取り込み対戦格闘ですが、プレイしたのはSFC版。まあ日本人向けでないのは確かですが、妙にライデンとかサブ・ゼロとかゴロー（2000歳）とかが忘れられません（笑）。（おしょう）

■モンスターファーム
(PS・1997年・テクモ)
CD-ROMや音楽CDからモンスターを生み出せるという画期的なシステムを搭載していたことで話題になった育成SLG。当時、みんなで編集部にあったサンプル版ROMやCDを片っ端から試した気がする。（宮下）

やが付くゲームの思い出

■やじうまペナントレース
(MSX2・1989年・ビクター音楽産業)
MSXでできる野球ゲームをと思って、『ファミスタ』ではなく『激ペナ』でもなく、これを買ってもらいました。ほかの野球ゲームと比べて、SLGの部分の比重が大きいため、当時はあまり理解できなかった。（飯塚）

ゆが付くゲームの思い出

■UFOキャッチャー（的なもの）
(AC・？・？)
UFOキャッチャーが下手な私は、ほとんどぬいぐるみなどのものはやらずに、お菓子がバラになってるやつをやってました。うまくいけば普通に買うよりも多く獲れるので、小学生時代の稼ぎゲームでした。（トミー）

■ゆみみみっくすREMIX
(SS・1995年・ゲームアーツ)
『REMIX』のいいところは、読み込みが早くなり、MCD版ではわからなかったロード時間なのか会話の間なのかがはっきりしたところ。今でも、インタラクティブコミックの最高峰なんじゃないかと思います。（雅）

よが付くゲームの思い出

■妖怪道中記
(AC・1987年・ナムコ)
アーケード版が難しくてクリアできないので、ファミコン版を買って、なんとかクリア。のちに、マルチエンディングだということを知ったけど、もはや再プレイする気力はありませんでした…。（じゅし）

らが付くゲームの思い出

■ラストブロンクス 東京番外地
(AC・1996年・セガ)
『バーチャファイター2』全盛のときに登場した、3Dポリゴン格闘ゲーム。バーチャとは違い、武器を持って闘う。システムはやや大味だったが、個人的には楽しめた。長渕剛チックな黒澤がお気に入りでした。（まっつ）

りが付くゲームの思い出

■リッジレーサー
(PS・1994年・SCE)
友人宅でPSを初めて触ったときに「PSほしい！」と思わせてくれたソフト。その後、お金を貯めてPSを買いました。それ以来、ほかのRCGはあまり興味ないけど、『リッジ』シリーズだけはプレイしてますね。（Bros）

■Revive ～蘇生～
(DC・1999年・データイースト)
サターンの神ゲーのひとつ『慟哭そして…』の続編で、ドリキャスでしれっと発売した。コンシューマ機でエロっぽいもの、あとエロゲーで純愛っぽいものは、どうしてこんなに男の心を惹きつけるのか。（アラケン）

るが付くゲームの思い出

■ルート16ターボ
(FC・1985年・サン電子)
なんといっても音楽がいい。EASY、NORMAL、HARDのすべてが神曲です。特に有名なEASYはメロディラインが基本的に単音なんですが、ベースラインと相まって不思議な疾走感を出しています。作曲者を知りたい。（飯塚）

■ルドラの秘宝
(SFC・1996年・スクウェア)
SFCの末期に発売されたスクウェアRPGの名作。プレイヤーが文字を入力して魔法を作り出すシステムが斬新だったけど、まずは誰もがホイミやケアルで回復するかどうかを確認した。難易度は結構高かったね。（宮下）

■ROOMMANIA＃203
(DC・2000年・セガ)
室内劇をゲームで展開したことと、そのドラマ性の高さにとんでもない衝撃を受けた作品。続編の『ニュールーマニア』も心の1本です。いまだにおいらのiTuneには現役でセラニポージが入ってますよ。（おしょう）

れが付くゲームの思い出

■レンタヒーロー
(MD・1991年・セガ)
ゲームの出来はDC版のほうがいいけど、思い出補正でMD版をイチオシ。これぞB級特撮ヒーローゲームって感じでした。サターンの『ファイターズメガミックス』の隠しキャラで登場したときは興奮したなあ。（そみん）

ろが付くゲームの思い出

■ロマンシング サ・ガ
(SFC・1992年・スクウェア)
フリーシナリオよりも、イトケン節全開のBGMに心を奪われた作品。デスティニィストーンのダイヤモンドがどうしても取れず、途方に暮れた記憶が。主人公は、渋キャラのグレイとシフを選んでました。（まっつ）

わが付くゲームの思い出

■ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット
(N64・1996年・エニックス)
当時安売りされていたので買ってみたら、これが大当たり。機械の少女の健気な行動や壮大なストーリー展開により、思わず感情移入してしまう。……と書いていたら、ケータイ版をプレイしたくなってきた。（平岡）



ファイナルゾーンにいる師匠とは……？

ファイナルゾーンにいる師匠は、主人公が使う爆弾、ボンを開発した人物で、半年前にアトランチスに探険に行ったまま行方不明となった。グラフィックは、同メーカーの作品『いっき』の主人公「ごんべ」そのもの。どう見ても農民にしか見えないので、やや威厳にかけるのがタマにキズ……。

東日本大震災で被災された方々に、心よりお見舞い申し上げます

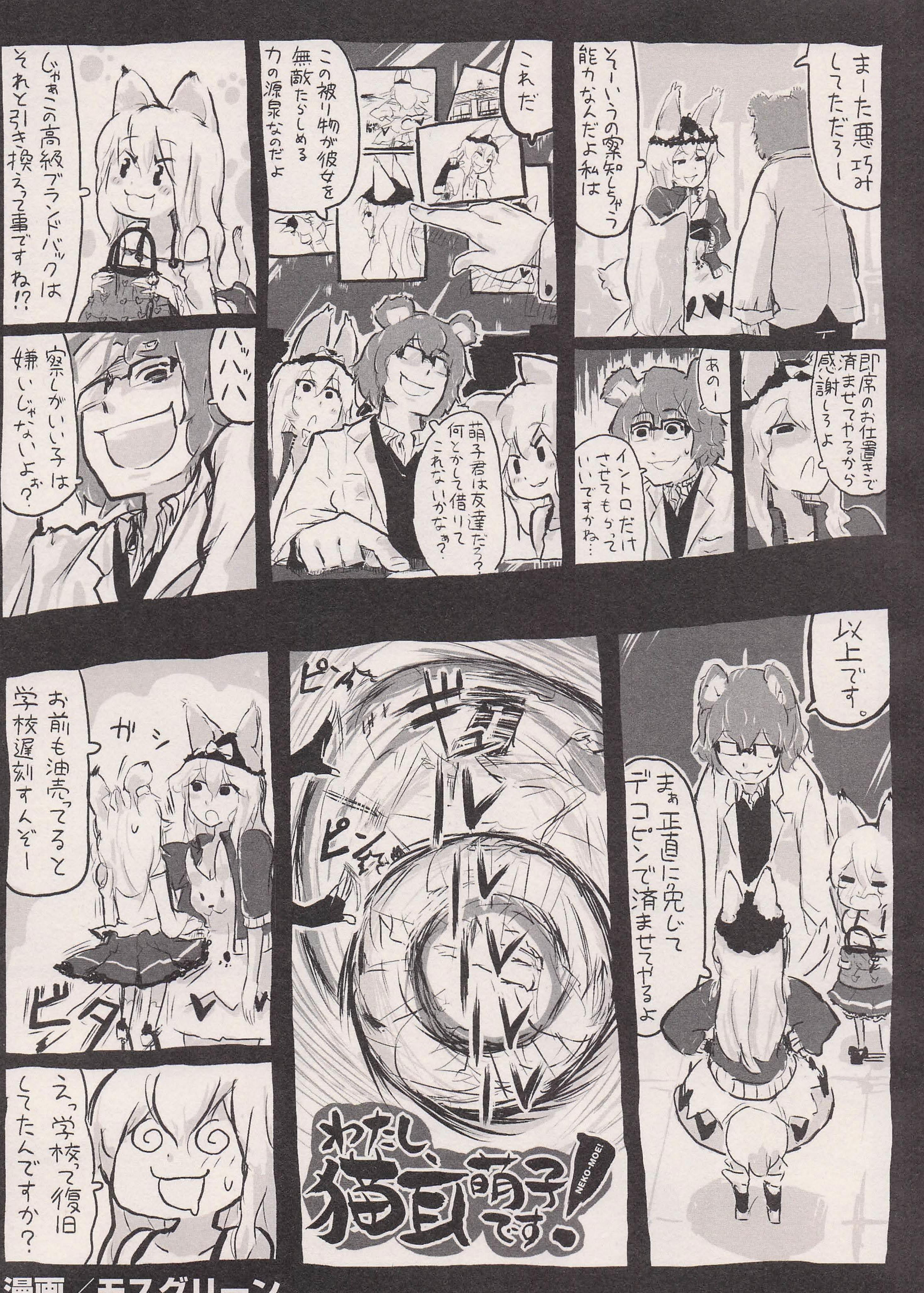
このたびの東日本一帯を襲った未曾有の大地震と津波により
被害を受けられた皆様に心よりお見舞い申し上げます。
この災害で、犠牲になられた方々のご冥福をお祈りし、
ご遺族の皆様に深くお悔み申し上げるとともに、
一日も早い復興と皆様のご健康を心からお祈り申し上げます。
小社でも、微力ながら義援金に協力させていただく所存ですが、
被災地以外の皆様におかれましては、今後の救援・復興作業を支援するために、
個人義援金の提供にご協力くださいますようお願い申し上げます。

義援金窓口の一例として、日本赤十字社の受付要領をお知らせいたします。
郵便振替（郵便局）の場合、口座記号番号：00140-8-507
口座加入者名：日本赤十字社　東北関東大震災義援金
平成23年9月30日（金）まで受け付けています。（宛先住所記入不要、振替手数料無料）
その他銀行振込、クレジットカード、コンビニエンスストア、
Pay-easyなどでのご協力も受け付けています。
詳しくは下記日本赤十字社のホームページをご覧ください。

インターネットにも義援金協力サイトが多数ございます。
なお、偽サイト、偽メールの可能性には十分にご注意ください。
少しでも被災地の皆様のお力添えになれることを切に願っております。

株式会社アスキー・メディアワークス　一同
日本赤十字社ホームページ http://www.jrc.or.jp/

始まりがあれば終わりがある……さよなら猫耳萌子！



漫画／モスグリーン

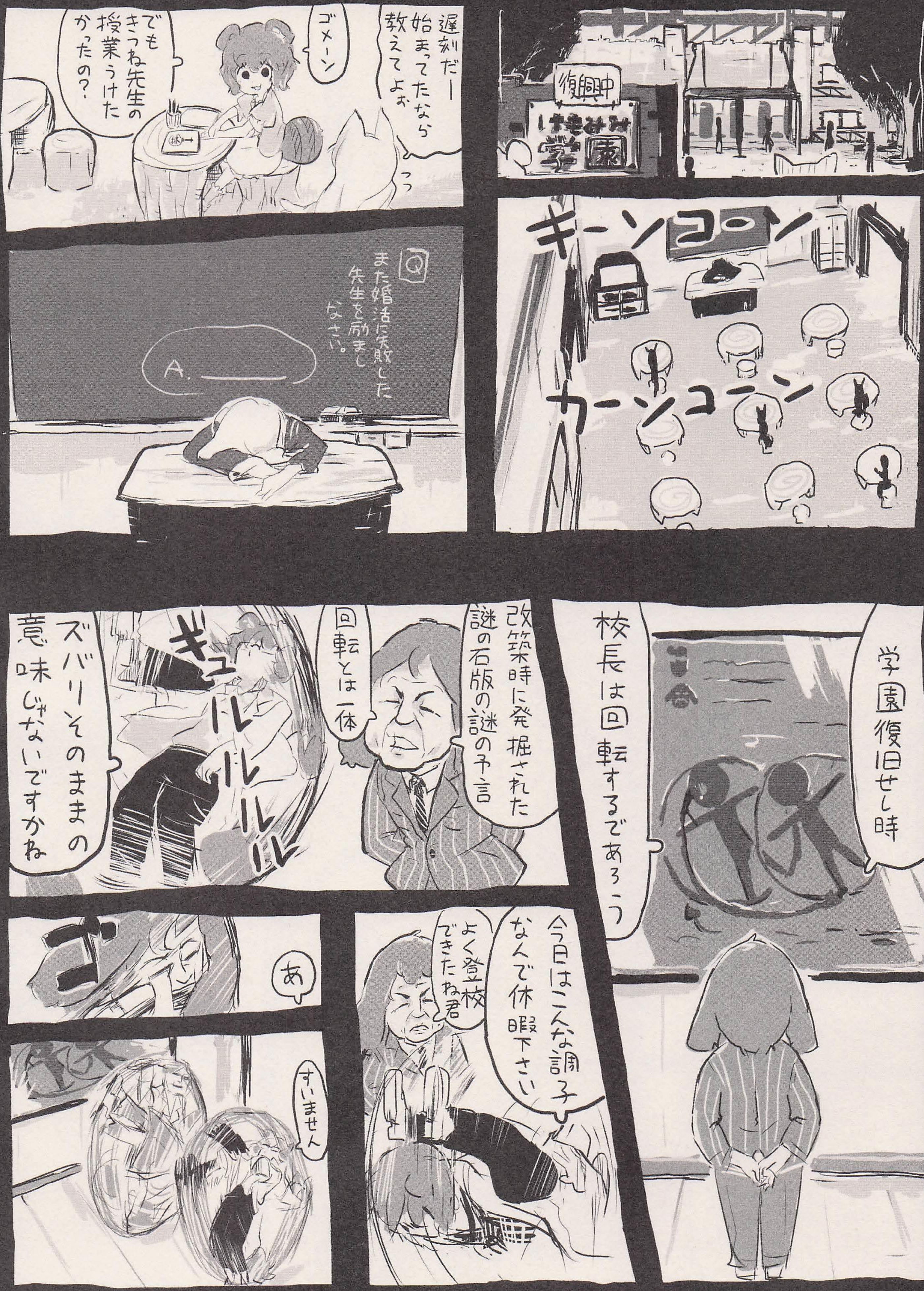
登場人物紹介

猫耳萌子 本作の主人公。マイペースで利己主義な女の子。みみ美先輩のことが大好き。

兎耳みみ美 萌子のあこがれの先輩。武家の娘で文武両道だが、重度のブラコン。

兎耳みい太 みみ美の弟で萌子に恋する天然ぼうや。萌子には絶対服従のトラブルメイカー。

おおかみ先輩 萌子の先輩。女ながら硬派を好み、学園内にファンも多い。



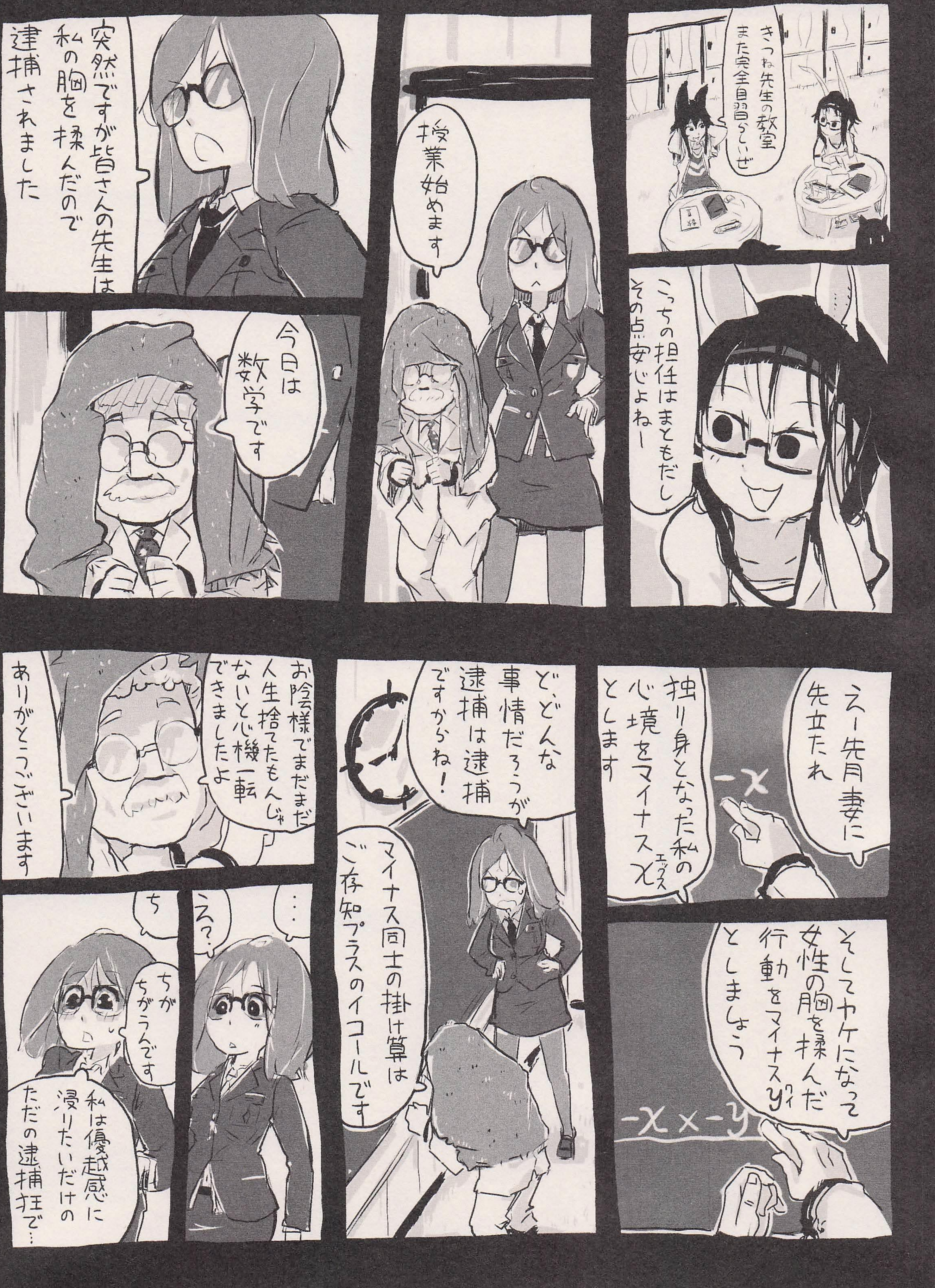
登場人物紹介

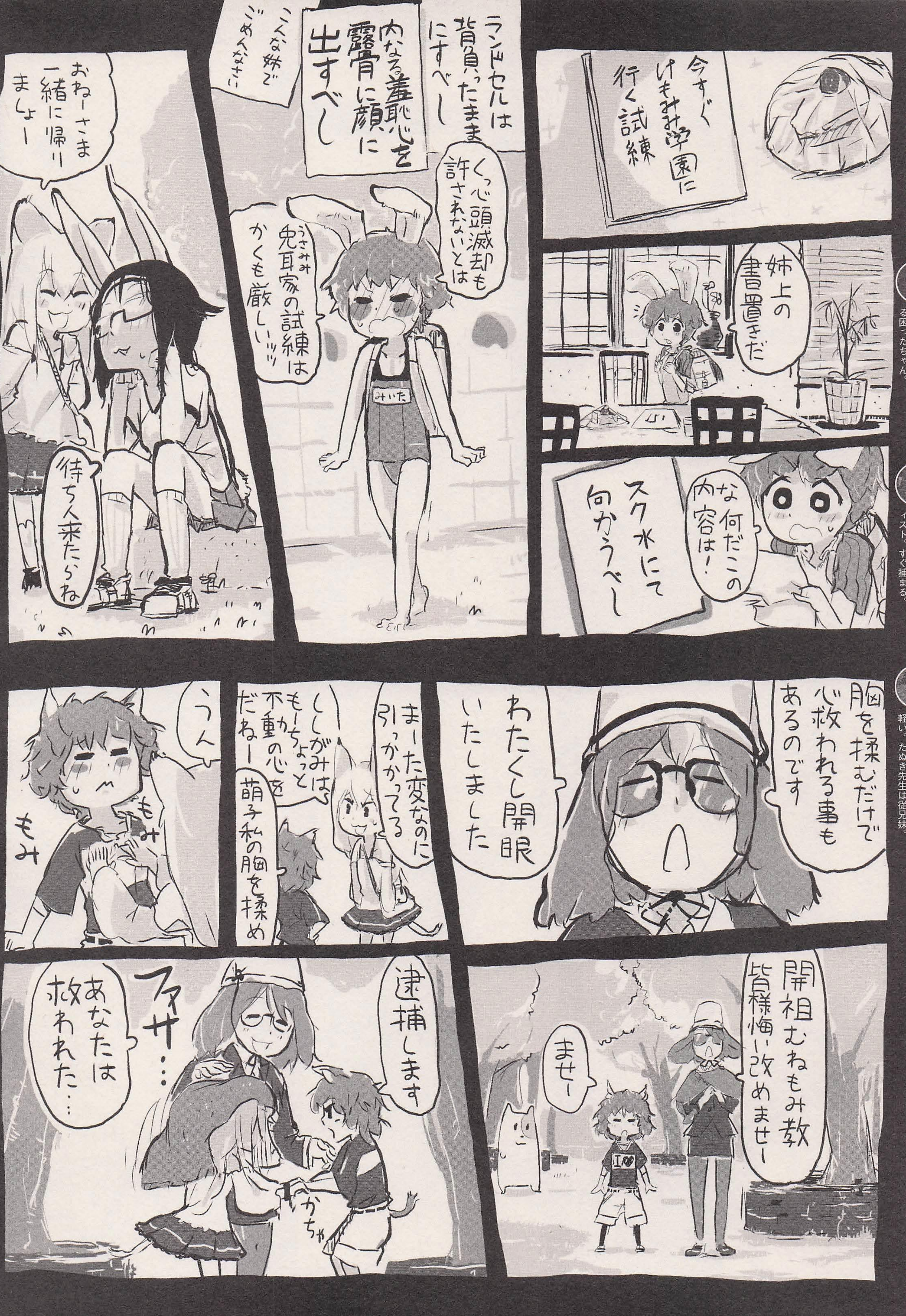
きつね先生　萌子たちの先生。婚活中だが理想が高すぎて永遠に婚活中。連敗街道まっしぐら！

校長先生　けもみみ学園の校長先生。いにしえの伝説や知識が豊富。役に立ったことはない。

森本さん　おおかみ先輩を慕うモルモット。口数は少ないがしゃべれないわけではないらしい。

ししがみちよ　萌子の友達。だまされやすい。心からだまされやすい。





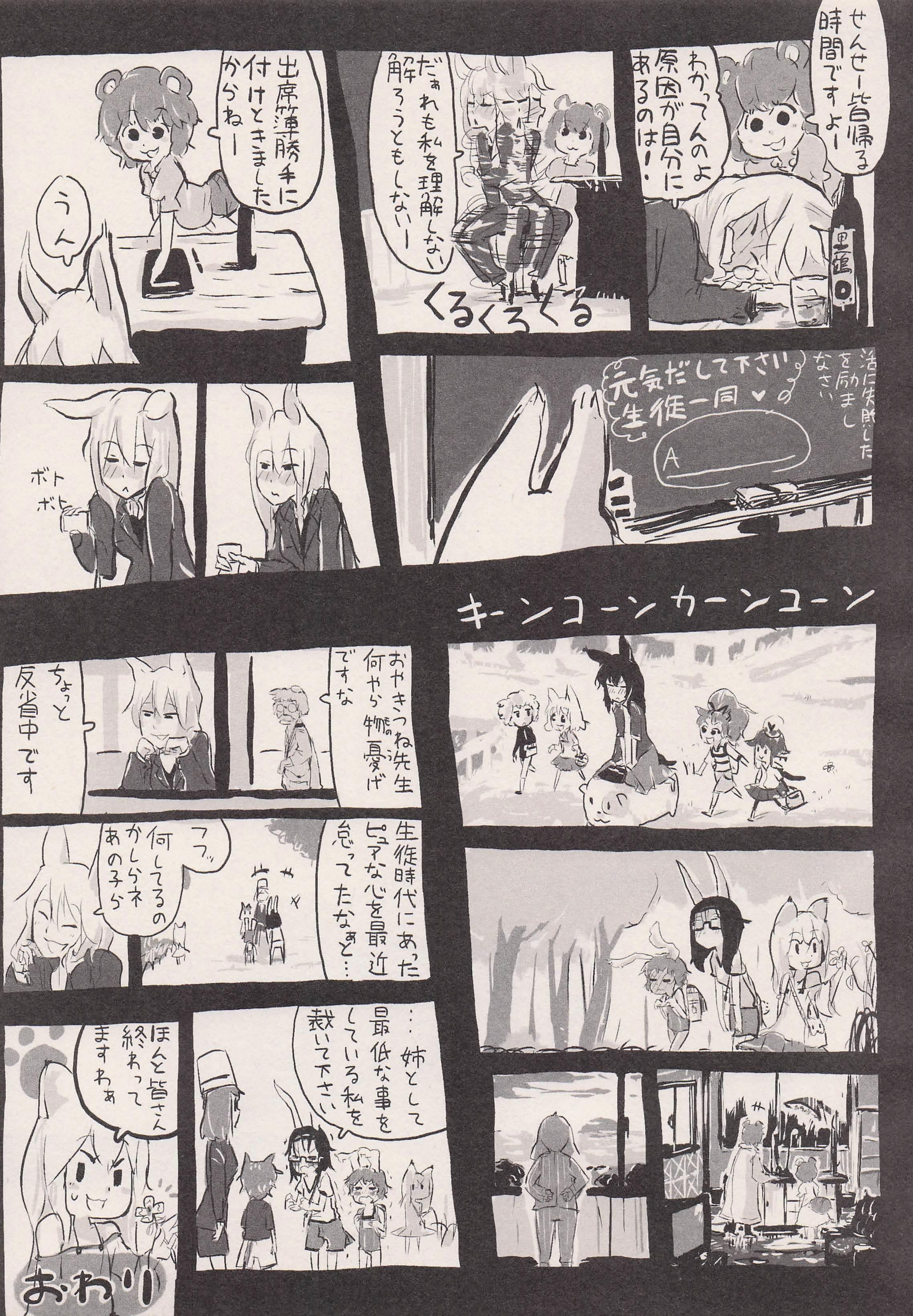
登場人物紹介

狛犬さやか　逮捕狂の婦警さん。ほとんどとばっちりで逮捕してくる困ったちゃん。

たぬき先生　独自の発明品で世界征服をもくろむマッドサイエンティスト。すぐ捕まる。

ぽんぽ子ちゃん　萌子の友達。人の心を見抜く才能に長けるが口が軽い。たぬき先生は従兄妹。

おわり……と思ったけど、すぐまたどこかで出会える予感!?



男と女の時空を超えた
冒険浪漫譚

MAGNA MATURE

マグナ・マチュア

第7話

完全オリジナルのライトファンタジーノベル連載第7回！　今回はアルクが眠りについているときの、それぞれのお話。そして、一時閉幕……。

髪ノ毛座・武田正憲

絵：西E田

†

これはまだアルクがクイーンの呪いによって眠っていた頃の話……。アルクがその眠りから覚めて、新たなる冒険に旅立つ、半年ほど前の出来事――

その日は朝から日差しが強く、アルクが眠る部屋では、窓から差し込んだ朝日が、彼の身体を照らしていた。

「……ごくっ」

あの日……クイーンを封印したあの日からすでに二十四年以上の月日が経っていた。

アルクはレンレラングラントの城下にある部屋に寝かされ、城の使いとミュによって世話を続けられてきた。

「さてと……」

城の使いはたまにやってくるだけで、基本的に眠ったままのアルクの世話はほとんどミュが行っていた。

クイーンの城から戻ったときは、王宮からさまざまな魔導士や医師が研究のためにやってきていたが、数年でアルクの身体の研究は終わってしまった。

クイーンの呪いは、彼の身体の成長を完全に止めてしまうという形で施されていた。

アルクの身体には時間が存在していなかった。故に成長することもなく、当然食事を取る必要もなく、衰弱することもなかった。

それでも一部の内臓器官は機能しており、血は循環しているようだった。

「んっしょ……っと」

ミュは日差しの中、アルクの服を脱がしていく。

時間が止まり、成長は止まっているとは言っても、肌は汚れていく。

ミュは自分の旅館の仕事のかたわら、こうしてアルクの身体を拭きにやってきていた。

「……や、やっぱり……こうなってるんだ」

お湯を入れた桶からタオルを取り出し絞る。

服を脱がすときに、すでに気付いていた異物。

機能している一部の器官……それは男性なら誰でも股間の間にぶら下がっている〝アレ〟であった。

「うわぁ……あっと、ええっと……相変わらず……これ……その……」

ミュは、世話をしやすいようにと履かせた簡易型の紙パンツの中心を薄めで見る。

こんもりとふくらんだ紙パンツの山脈……。

二十年以上、こうやって朝になるとアルクの身体を拭きに来ていたが、何度体験しても慣れることのない男性特有の生理現象。

「あ、アルク……ご、ごめんね……私、ほら、まだ嫁入り前だし……えっとぉ……」

ミュはアルクの紙パンツの裾を引っ張るようにして、その朝からたぎる股間の〝アレ〟を空気に触れさせる。

アルクの身体は、クイーンの呪いによって時間を止められているはずだった。しかし血液の循環再生能力と、この股間の機能だけは、止まってはいなかったのだ。

「ううぅ～、うううううう～」

男性特有の朝の生理現象。

膨張して、主であるアルクの顎目がけて突き立てられたその切っ先。

「ひぃぃ～、あああぁ……もう、アルクったら……」

ミュは顔を真っ赤にしながら、それに手を触れる。

身体を濡れタオルで拭き取って綺麗にしてあげるためには、この部分もしっかりと拭かなくてはならない。

「アルク……ごめんね、私、見てないからね……触ってるだけだから……」

人差し指と親指で、むき出しになった先端部分を摘むと、ひょいと持ち上げた。

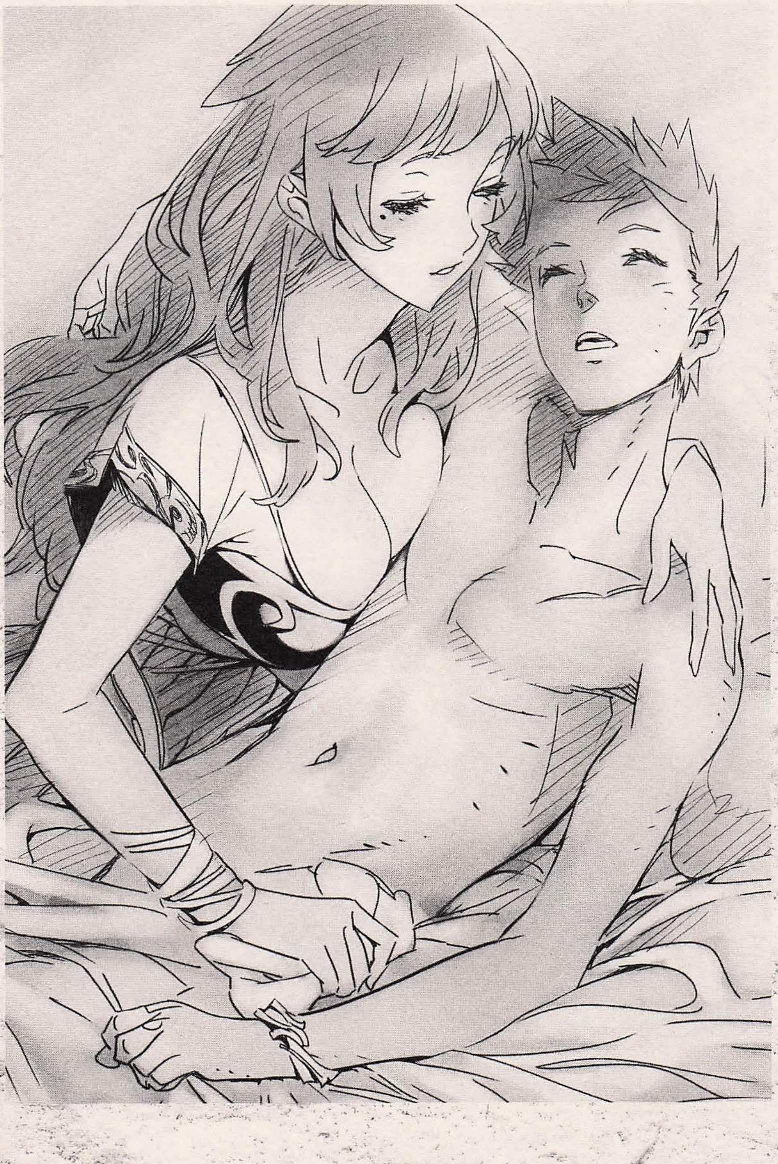
（この間……慰安旅行に来てた社長さんが、朝から固くなるってのは、健康な証拠だって言ってたけど……）

ミュは顔を真っ赤にしながら、視線を部屋の片隅に外し、そのものずばりを直視しないようにしながら、タオルで拭いていた。

（うわぁ……バネみたいになってる……）

アルクのモノは固くなり、へそに向けてぴんと張り付くようにいきり立っていた。

それを二本の指で怖々と掴みながら拭くミュ。
何十回、何百回やっても慣れることない恥ずかしさに、ミュは耳まで真っ赤にしていた。
呪いにかけられた数カ月後のある時、朝からアルクの身体を拭くためにミュがこの部屋を訪れると、嗅いだことのない妙な臭いを感じた。
服を脱がすと、股間には山芋をすったような白いぬるぬるの液体が付着していた。
その時は慌ててロフや王宮の使いの者を呼んだが、男性達は皆、伏し目がちに口ごもるだけであった。
あとでラナにそのぬるぬるの液体の正体を聞いて、ミュはもんどり打つほど恥ずかしくなったのだった。
(今日は大丈夫みたいね)
チラっと、アルクのモノを見ながら、その先端が汚れていないことを確認する。
(でもどうして……この呪いって、ここだけ機能が生きてるんだろう……)
アルクの身体は時間を止められ、機能を停止している状態だった。
しかし今ミュが人差し指と親指で摘む、この股間のこれだけは、なぜか生きている状態とまったく同じ機能を維持していた。
ラナが言うには、血液が循環しているのも、このモノを機能させるためには大変重要だとのことだった。
(う～ん……)
くびれた部分を指で摘み、固くなったそれをふにふにと揉んで動かす。
昔、ラナにこの股間のモノが固くなる原理を説明してもらったが、いまいち理解できなかった。
(そもそもなんでここだけ普通の状態なのかしら……)
さすがにそれは呪いをかけたクィーンに聞いてみるしか答えはわからないが、とにかくミュは、いまだにこの固くなるアルクのモノをしっかりと直視出来ずにいた。
「しっかり拭いてあげないと」
ミュは指で摘んで、その固くなったモノを引き上げるようにして引っ張る。



「ほんとに、バネみたいにぴんってお腹にくっついてるんだから……」
それはまるで騎士団が使う弩弓の装填用のレバーのように、固く引き上げるのに苦労するものだった。
一度バッシュ隊長に促されて、弩弓に矢を装填してみたが、アルクのこちこちのそれは、まるで弩弓の装填用のレバーのように、バァンっと元に戻り、アルクの腹に打ち付けられるように戻った。
「いぃぃ……」
恐怖すら覚える堅さだった……。
それから数時間が経って、城から二人の使者とロフがやってきた。
使者は税金から支払われるアルクへの助成金を持ってきた。
最初は、それそれは膨大な額の助成金をもらっていたが、すぐにその必要はなくなった。
ロフが開発した装魔鋼によって巨額の利益を得ることが出来たからだ。
以後はロフからの支援金で、ほとんどアルクの世話に必要な金額は足りていた。
それでも王宮からは、勇者アルクに対する敬意の証しとして、毎月少ないながらもゴールドが支払われていた。
「今日も、血を抜いていくの？」
使者が持ってきた書類にサインをしながらミュは、アルクの傍らに幾つかの医療機器を準備するロフに声をか

けた。
　頷くロフに「この間も抜いていったばっかりじゃない?」と、ミュは心配そうに聞く。
「大丈夫だよ、呪いの力で時間が止められてるとは言っても、アルクの身体に流れる血液は絶えず新しくなっているから、ちょっと抜いたぐらい平気だってば」
「でも……」
　確かに王宮の医師達の調べによると、アルクの身体の血液は、呪いにかけられた今も絶えず循環を繰り返し、生きている時と同じように生命活動をしていた。
　だからといって、無秩序に採取して良いわけもないし、何よりも本人の意志は完全に無視された行為に他ならなかった。

　針と、血液を採取するための機器を準備するロフに、ミュは不安そうな表情をした。
「装魔鋼を作るパンジャンドラムを、もう一個新設したいんだ。騎士団から新兵器の開発を依頼されてるからさ」
　ロフはアルクの上着の袖をめくると、慣れた手つきで針を刺し、それを血液抽出機の管につなげた。
　透明だったチューブはアルクの血で赤くなり、オーガの胃袋で作られた気密性と伸縮性を兼ね備えた蓋を付けられた瓶の中に、血が満たされていった。
　ロフはこの血を、アルクの呪文を記録したドラム型のオルゴールに含ませることによって、中心部に念気の力を生み出す特殊な機械を作り出していた。
　ロフはそれを『パンジャンドラム』と呼称していた。
　ロフの会社ではそれを使い、防壁持ちの魔族に対抗出来る武器を、騎士団や自警団のために製造していた。「でも……アルクは眠ったままなんだし……」
　ミュの悲痛な声が部屋に木霊する。
「それでは、我らはこれで……」
　使者達もその様子に、ばつが悪そうに顔を見合わせ、退出していった。彼らが腰にぶら下げていたナイフは、何を隠そうロフの会社が製造した、念気の力のこもった対防壁用の特殊仕様だったからだ。

登場人物紹介



バッシュ・クビサレート
種族：人間
職業：騎士
年齢：54歳
異性経験：風俗大好き
魔法：初級自然魔法
　レンレラングラント王宮騎士団団長。25年前はアルクの兄貴分的な存在だった。



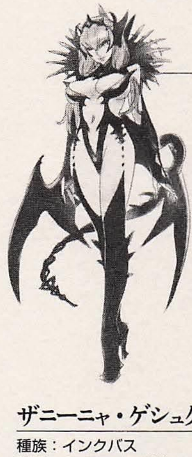
ラナ・グロック
種族：人間
職業：武器屋経営
年齢：41歳
異性経験：?
魔法：中級連星術
　武器屋の経営者で、かつてのアルクたちの仲間の1人。25年経ち、筋肉質だった体は若干肉感的な体つきになっている。



主人公
アルク・マチュア
種族：人間
職業：勇者の末裔
年齢：14歳
異性経験：なし
魔法：念気
　代々続く勇者の末裔として王から古の女王を討伐することを言い渡され、見事クイーンを封印する。だが、呪いにより25年間も眠り続けてしまうことに。



ロフ・ロッペン
種族：人間
職業：実業家
年齢：39歳
異性経験：そこそこ
魔法：使えない
　アルクとミュの幼なじみで、父親の仕事を継ぎ事業で成功した元ニート。ミュに淡い恋心を抱いていたが、未だに言い出せずにいる。



クイーン
種族：人間（魔族に洗脳されている）
職業：古の魔女
年齢：34歳
異性経験：?
魔法：女王専用の特殊魔法
　世界に大いなる厄災をもたらすという古の魔女。アルクの手により城に封印され、25年間引きこもり生活を余儀なくされた。趣味はネット徘徊。



サイゾー・キノツキ
種族：ワーキャット
職業：忍者
年齢：21歳の見た目
異性経験：女性不振
魔法：初級連星術
　元クイーンの部下で、東方の大陸で忍者として修行を積んできた。無口で人見知りだが、その実態には謎が多い。



ミュ・フレデリク
種族：人間
職業：宿屋の女将／元賢者
年齢：39歳
異性経験：?
魔法：上級自然魔法
上級理力魔法
　アルクの幼なじみの少女であったが、呪いによって25年間眠りについてしまったアルクを世話し続け、すっかり熟女になってしまった。



ザニーニャ・ゲシュタルト
種族：インクバス
職業：クイーンのお付き
年齢：44
異性経験：星の数ほど
魔法：インクバス専用魔法
　クイーンのお付きは25年経った今も変わらず。見た目も初老の紳士になり、昔よりは落ち着きを払った性格になっている。



ゲス・コンチャー
種族：ファイヤーウルフ
職業：宅配会社社長
年齢：35歳の見た目
異性経験：バツイチ
魔法：使えない
　全身の毛が赤く燃えている人狼で、元クイーンの部下である高位の魔族。クイーン封印によって職を転々とするハメに。

「よし、これでオッケーっと」

針をアルクの腕から抜くと、ロフは片付けを始めた。

ミュはすぐにアルクの側に行き、肘の内側に差し込まれた針の跡を確認した。

「大丈夫だって、すぐに塞がるよ」

ロフがそう言ったとおり、ミュの目の前でアルクの肌に刺し入れられた針の後は、みるみる消えていった。

アルクの身体は、呪いの力なのか、傷をすぐに治してしまうのであった。

「じゃあこれで。騎士団の方に行かなくちゃならないんで」

ロフは機器を収めた鞄を持つと、部屋から出て行った。

「ん、もう！」

ロフが立ち去ったドアに向けて、ミュはありったけの息を吐き出した。

彼には支援金をもらっていることもあり、あまり強く言うことはできないが、不満は募るばかりであった。

誰もいなくなった部屋でミュは一人、ベッドに寝そべったアルクを見つめる。

「ねえ……いつになったら目覚めるの……。いつになったら、また一緒に冒険をしてくれるの……」

もうじき三十九歳になるミュの寂しそうな声だけが、当たりに響いていた。

†　†

「ラナ殿、お見事！」

訓練場にバッシュ・クビサレートの声が響く。

「こういうのはあんまり好みじゃないね～」

ラナは手に持った弩弓を眺めながら言った。

「対防壁の力は発揮されないね」

「う～ん、やっぱりダメか……」

ラナの言葉に肩を落とすロフ。

「貝殻には傷一つ付いてないな」

バッシュは、先ほどラナが放った矢を拾い、目標とした巨大な貝殻をまじまじと見ていた。

その貝殻は生物だった。

数年前にレンレラングラントの川べりで発見された巨大な貝。

しかしそれは、調べていくとどうやら防壁を持つ魔族であった。それも恐ろしい年月を生きてきた太古の物のようであった。

ここでは『グランマザーシェル』と呼ばれているその二メートルはあろうという巨大な貝の中には、生物が潜んでいるようだったが、どのような種類の魔族が潜んでいるか誰も知らなかった。

防壁を持つ魔族ということで捕獲されたのだが、ほとんど動くことはなく、こうしてケージの中に収められ、念気の力を蓄えた新しい武器の実験に使われていた。

噂によると、夜中に足と手を出して歩いていたという報告や、貝の中から美少女が顔を出していたというまことしやかなうわさ話も出回っていたが、今のところ真偽のほどは定かではない。

「飛び道具では念気の力は効果を発揮出来ないのか」

防壁を打ち砕くための念気の力は、使用者の想う気持ちが反映される。

それ故に、手で握って攻撃するタイプの武器でしか、防壁を打ち砕くことはできずにいた。

「距離と速度の問題なのかなぁ……」

ロフは新開発の弩弓を調べながら、あれこれと考察していた。

「最初っからそんなものに頼らないで、近づいていってぶったたけばいいじゃねえか」

ラナはロフが開発しようとしている念気の力のこもった飛び道具に批判的だった。そもそもラナは、装魔鋼を使った武器を好んでは使わない。

装魔鋼は、ロフが開発したパンジャンドラムと呼ばれる、アルクの血を含ませた、念気の呪文を再生できるオルゴールによって作成された特殊な鉄だった。

誰でも容易く、防壁を持つ魔族を打ち倒す事が出来る代わりに、鉄としての精度は落ちてしまっていた。

ラナは装魔鋼で生成された武器を嫌い、通常の金属で作られた武器を使用していた。

「しかし騎士団には飛び道具の武器が必要なことは確かだ。後方からの支援にも使えるし、空を飛ぶ魔物にも対抗できる」

バッシュは騎士団を預かる身として、戦術的に飛び道具の強化を望んでいた。

「う～ん、難しいですね。やはり念気の力は人の手を離れたと同時に弱まってしまうものですからね」

ロフは頭を抱えていた。これまでも投擲型の槍や強弓などを試してみたが、どれも失敗だった。

使用者の手を離れた途端に、念気の力は消え、防壁を打ち砕くことは出来なくなってしまっていた。

「まあ、こうすりゃ、一応は効果があるんだけどもなぁ」

バッシュはそう言って、先ほどの弩弓を手に取ると、グランマザーシェルに近づいていった。

矢を装填し、その射出口をグランマザーシェルの貝殻の表面に押し当てるほどの近さまで近づけると、引き金を引いた。

バァン!!

貝殻にあたった矢は弾けたが、防壁が攻撃を打ち消す時特有の甲高い音ではなく、簡易的だが弩弓の矢用にあてがわれた装魔鋼の鏃（やじり）と貝殻がぶつかる鈍い音が訓練所に響いた。

「この距離で撃てば、防壁を壊せるんだがな……」

バッシュが矢を撃った部分は青白い閃光を放ち、まるで布が破けながらめくれていくように、本来は透明であるはずの防壁が青く光り、無数の五角形の光の筋を作りながら、バァーっと消えていった。

弩弓の矢は防壁の剥がれた貝殻の表面に当たり、ほんの少しだけ傷を付けた。

グランドマザーシェルの貝殻の表面は、防壁の有無に関係なく固く、ほぼ零距離で撃ち当てられた弩弓の矢でもたいした傷を付けることは出来なかった。

そのすぐ後、再び無数の五角形の光の筋を形成しながら、グランドマザーシェルの貝殻の表面に青白い光の防壁が張り巡らされていった。

「う～ん、距離と速度の問題を解決できれば、飛び道具に

も念気の力をこめられるとは想うんだけど……」
ロフはまだぶつぶつ言いながら、新しい武器の構想を練っていた。

†　†　†

「そう言えば……」と、バッシュがラナに、数日前に城で起こった不審な出来事を話す。
「王室に新しいメイドの女が来たんだが、それがどうにも変なヤツでな」
「変なヤツ?」
バッシュが言うにはその女は、一日中窓際で俯いたまま、一言も口を開かない女だそうだ。
見かねたメイド長が王に告げ口をすると、王は「あの女は好きにさせておいてくれ」と言ったそうだ。
夜になると書庫にこもって何かを調べているらしい。
「なんだいそりゃ?」
ラナはタオルで身体の汗を拭きながら、バッシュの話に耳を傾けた。
「王様の愛人じゃないのか?」
「俺もよくある話かと思ったんだが、王の寝室に入るところは確認されていない。たびたび玉座の間で、その書庫での調べ物の報告をしているようだが……」
バッシュもタオルで額の汗を豪快に拭きながら、話を続けた。
「メイドの仕事は一切覚えないようだから、メイド長の婆も無視することに決めたらしい」
「へぇ」
ラナにはそれが、王が変わった女を連れてきた……ぐらいの話に思えた。だが事はそこから少しだけ闇の中に入り込んでいく。
「その女だが、図書室にいたとき、賊に入られたらしい。それで盗まれた本があるようだが、その本がとても重要な物だったのか、王に直接謝罪に行き、自ら首をかっ切ろうとしたらしい。まあ、ちょうど居合わせた俺が止めたんだがな……」
ラナにもその女の行動が異常だとわかる。何となくだが、薄ら寒い物も感じたのだった。
「まあとにかく、その時に女が口にしていた本の題名が、どうにも気持ち悪いのさ」
「なんなんだい? もったいつけないで教えてくれよ」
「賊に盗まれた大事な本ってのは不老不死について書かれた物だったらしい」
「不老不死……? はっはっは! なんだそりゃ! レンレングラント王は何がしたいってんだ?」
ラナはその言葉を口にすると、腹を抱えて笑った。同時に、そんな内容の本が、王宮の書庫にあったことに驚いた。
「まあ、人間ってのは何を考えているかわからないからな……」
ラナは数日前に見た、驚愕の光景を思い出しながら、感慨深く頷いていた。

その日は朝から客も少なく、店先で眠そうにしていた。午前中はラナの店を訪れる者はいなかったのだ。
だが午後になって、知った顔が店に入ってくる。
サイゾーだった。
サイゾーはこそこそしながら、数十本の瓶と数種類の薬品を購入していった。
(あれって、たしかサイゾー自身が納品してきたものだよな)
数日前にセールスと言って、サイゾー自身が店に売り込んできた物だった。
(それをわざわざ買ってくれるなんて、律儀というか何というか……)
自分と目を合わせようとしないサイゾーを不審がりながらも「売り上げになるなら何でもいいか」と気にしなかったラナだったが、そんな出来事が数日おきに数回続くと、さすがに不審に思えてきた。
サイゾーの思惑は容易に想像出来た。おそらくは個人で購入したと言うことを上司であるゲスにバレたくないのだろう。しかし買っている物はいかがわしい物とも思えなかったが……。
(何かあるよな……)
ラナの野生のカン(単なる興味本位の好奇心)がきらめき、彼女はサイゾーを尾行する事にした。
しかし結果的には、他人のプライベートに入り込むものではないんだな……と深く反省することになる。
「うぉーおぉーうぉー♪　力の限り胸キュン♪　わっしょい♪」
夜になってサイゾーを尾行したラナは、驚愕の光景を目にする。
牛乳瓶の瓶底みたいな眼鏡に、ケミカルウォッシュのジーンズにごついスニーカー、『萌え』とでっかく書かれたTシャツにバンダナを巻いたサイゾーが、レンレラングラント城下のライブハウスに入っていったのだ。
ラナはそのライブ会場内で、おそらくは大量に店から購入したと思われる薬品を混合して作った光るスティックを振り回し、素人に毛の生えた程度の、それこそ若干残念で勘違いな女性アイドルのおかしな歌に合いの手を入れているサイゾーの姿を目撃するのだった。

†　†　†

「しかしこれは参ったな……」
クィーンはとある機械の上に乗っていた。
その四角い機械には小さな窓が付いており、そこには目盛りがあった。
目盛りは五十四キロを指し示していた。
「やるなら今しかない……か」
城に封印されて、すっかり引きこもり生活を続けていたクィーンは、怠惰な身体になってしまっていた。
その日からクィーンの孤独な戦いが始まった。
念脳内に存在する大型掲示板の書き込みで、早く書き込んだ順位の数字の分だけ城の中をジョギングすることに決めた。

クイーンはすでに何年も、掲示板に張り付き生活をしていた。

それ故にヒトケタを勝ち取ることは当然だった。その数字分だけ城の中を周回しようと思っていたのだ。

そのためにまずは、念脳機を使い、ゲスが経営している通販サイト『シャーウッド』でジョギングシューズとジャージを注文することから始めた。

柄や機能性などを他のレビューサイトで徹底的に調べることもした。おしゃれなインナーも見付けた。最新鋭の万歩計も取り寄せた。

その日はそれで満足してしまい、ベッドに寝そべり、そのまま朝を迎えた。

これではいけないと立ち上がり、まずは腹ごしらえと買っておいたスポーツドリンクを飲み、ウェハース型のバランス栄養食を食べた。後はだらだらして一日が終わった。

体重は増えていた。

次の日こそはと、目覚まし時計を朝早くから鳴らし起きた。だがその事に満足したのか、昼まで二度寝をしてしまった。

本当にこれではまずいと、その次の日はジャージを着てシューズを履き、走るルートを下見した。

ただの散歩だった。

その日の夜に『ダイエットのためにジョギングしようと思うんだけど』というスレを立てたが、「とっとと走れバカニート」と罵倒され、泣いた。

その次の日はつぶやき用サイトのプロフィールの写真をジョギング姿に変えた。

これではいけないと走るが、靴擦れが痛くて止める。

さすがにいい加減にしろというザニーニャの冷たい目に苛まれ走り出すが二周で力尽きる。

汗だくになり、ようやく自室に戻ってきたときには、太ももがパンパンになっていた。

（いかん……本格的な運動不足だ。だが筋肉痛がその日に来るなんて、私もまだ若いな……きゃっ）

喜んだのもつかの間で、初日の数十倍の筋肉痛が三日後にやってきたことに驚愕し、寝込む。

それでも理想の体重を手に入れるために、クイーンは走った。

ほとんど競歩に近いスピードだったが毎日……いや最低でも三日に一回は、ある時は一週間に一回だけの時もあったが、とにかく走った。

もちろん痩せることはなかったが……。

†††††

美貌と若さ……穴の空いたバケツのように、月日と共に漏れ出していく、そんな儚き物を追い求める者がここにも一人いた。

「――グズマファウンテームの神々よ。我に永遠の若さを！」

魔方陣の上に立ち、その女性は声を張り上げた。

魔方陣は一瞬だけ輝いたが、すぐに消えてしまう。女性の身体には何の変化も起きなかった。

「くっそ！　この本もインチキか！」

女性は持っていた呪文書を床に叩き付けた。

「せっかく王宮からかすめ取ってきたのに……」

床にぺたんと座り、女性はため息をついた。フードに隠れて顔は見えなかったが、腰には幾つかの瓶が巻き付けられていた……。

【第一部 閉幕】



TOKYO MANIAC MAISON

趣味人の住まう投稿コーナー　最終回

東京マニアックメゾン

半年間ありがとうございました!!

いきなり最終号ということで、驚いている方も多いことでしょう。つか、ぶっちゃけ我々も驚いています。最終号の話を聞いたの、先月号の原稿書き終えたあとでしたから……。ということで、突然の最終回、始まります。

リューヤ：そんなわけで、せっかくルイさんに来ていただきながらすぐに終了という、大変ふがいないことになってしまいました。ホントに申し訳ない。

ルイ：これぱっかりは仕方ないですよ。残念ですけど。

中川：予告なしに、ってのはどうかと思いますけどね。読者のみなさま、本当にすいませんでした。

ハル：……あれ、なんでいるんですか中川さん?

中川：今回がラストということで呼び戻されたんです。

ルイ：なるほど。でも最終号かぁ……ツイてないなぁ。

リューヤ：本誌の運勢を占ったらよかったのでは?

ルイ：あ、私、人の生死に関わることは占わないようにしてるんですよ。いろいろ大変なので。

ハル：雑誌のことだから人と関係ないんじゃない?

リューヤ：いや、そうとも言えないでしょう。新人さんだから、仕事が減ると死活問題なのかもしれない。

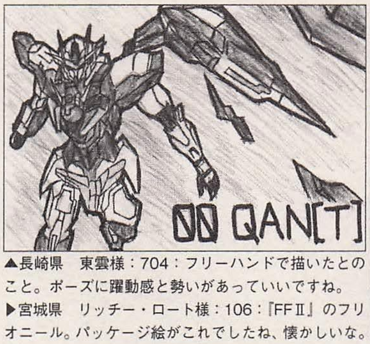
ルイ：あはは……ゴールデンウィークがなくなった程度には商売繁盛してるんですけどね、おかげさまで。

中川：まあ、雑談はそのくらいにしてそろそろ読者コーナーの内容説明を。もうスペースも少ないことだし。

リューヤ：了解。当ページは、ゲームやアニメ、マンガ、小説などが好きなマニアが住むマンションという設定の読者ページです。残念ながら最終回となってしまいましたが、最後まで楽しんでいってくださいね!



イラスト●朝霞太郎





▲長崎県　東雲様：704：フリーハンドで描いたとのこと。ポーズに躍動感と勢いがあっていいですね。

▶宮城県　リッチー・ロート様：106：『FFⅡ』のフリオニール。パッケージ絵がこれでしたね、懐かしいな。

▶鳥取県　紅姫改め朝倉夜壱様：408：ちなみにクラトス28歳、カノンノたちは15歳だっけ。犯罪的な組み合わせだな、アグネスを呼べ（笑）。





▲秋田県　こーさかまつみ様：607：放送終了しちゃったけど、すごい人気でしたね、「まどか☆マギカ」。劇場版とかやらないかな。



▲長野県　美倖ゆうあ様：406＆降見ウルモ様：407：いろんな作品のヒロインが戦う格ゲー。「もえたん」のいんくも出るんだっけ。



▶大阪府　岡周二様：507：「サザエさん」ですかい（笑）。次回予告シーンに使われてたセリフだけど、今の若い人にはわからんのだろうなぁ。

▶石川県　たての様：309：ツイッターでたての様にオススメのアニメを聞かれ、出した答えがコレ。気に入っていただいたようでよかったです。



▶三重県　黒衣様：310：ヒューバートとパスカルですね。『マイソロ3』には出てなかったけど、きっと2人でよろしくやってるんでしょう。





▶栃木県　青空狼様：205：現在アニメ放映中のミステリー作品。原作者の桜庭一樹さん、直木賞作家だけど昔ゲームのシナリオ書いてたんだぜ。

▶千葉県　神取ルキュ様：306：お、久しぶりに描いてきましたね、『シャイニングフォース』。神取様は最近『ライドウ』ばかりでしたからね。



▶神奈川県　水井しろ様：601：『グングニル』のアリッサですね。新しい塗り方に挑戦したとのことですが……最後まで白黒で正直すまんかった。





◀東京都　阿部逸人様：308：「リリカルなのは」スタッフ最新作というだけでなく、声優陣の豪華さも話題となっている「DOGDAYS」。なかでもやっぱりリコッタが目を引きますね、声優水樹奈々さんだし。紅白歌手を脇役起用とかスゴいよね。



管理人■リューヤ
読者ページ担当歴3年半のライター。大変だけど楽しかったです。



B101 号室住人■ハル
地下の住人は、座敷童子のようにここを離れませんよー（笑）！



謎の 0 号室住人■中川大明
恥ずかしながら帰ってまいりました。横井庄一です。ウソです。



B102 号室住人■ルイ
マメゾーがまさかの最終回！またどこかでお会いしましょう。

東日本は相変わらずの電力不足ですが、その対応策として政府が家庭向けの節電メニューを作ったそうで。読んでみると、いろいろゴチャゴチャ書いてありますが、要するに「エアコン使うな、扇風機を使え」ということのようです。マズい、今年の夏は軽く死ねそうだ。何しろ去年は、猛暑だったせいもあるけどエアコンをガンガン効かせて電気代がエラいことになったからなぁ。第一、扇風機じゃ室温を下げられないからパソコンの熱暴走が心配だし。今年の夏はファミレスにノートパソコン持ち込んで仕事するしかないのかな。（リューヤ）

★僕と契約してカラーページになろうよ！　栃木県　雷斗様：202＆秋田県　こーさかまつみ様：607（リ）しかし契約するより先に本誌が魔女化して倒されたのであった）

自己紹介欄ではとても書ききれないので、こちらでもご挨拶をさせてください！　前読者ページの「初台げーむほーる」から現「マメゾー」まで担当をさせていただいて本当に幸せでした！　初めて読者ページを担当させていただいて、みなさんの投稿ハガキやメールを拝見するのが毎月とっても楽しみでした。「マメゾー」は今回で最終回を迎えることになりましたが、またいつか、別の形でみなさんにお会いできると信じております。「マメゾー」の住人のみなさんの毎日が明るくステキなものになるように東京の端っこでいつも祈ってます☆　（ハル）

3カ月ほど前から通い始めた料理教室。季節に応じたパン作りを習ったりと、楽しくレッスンを受けてます。そんなパン作りでネックになるのは「発酵」。てっきり特別な機械がないとダメなのかと思い込んでましたが、家にあるオーブンでも発酵できることに気づいてからは、自宅で習ったパンを作ってます♪　朝早く起きた日は、ゴボウが入った惣菜パンなどを焼いて編集部の先輩に差し入れたりしてます♪　もう少し軌道に乗ったら、1個100円で売ろう……なんて企んだり。4つ作るだけでも大変なのにパン屋さんはすごいなあ。　（ハル）

生肉を食べるのは注意しましょう。　石川県　かおる様：304　⑪馬刺しとか好きなので注意しないと。ところで例の事件、かおる様の地元ですよね。大丈夫でした？）



▲大阪府　遠野いずみ様：108：アニメ3期の制作が決まった「夏目友人帳」。私もこの作品は大好きです。燕と子狐と辰未が萌える。



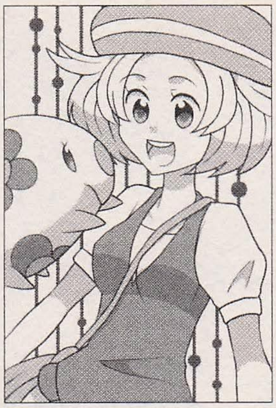
▲鹿児島県　哀藤サトシ様：405：「月刊IKKI」で連載中のアクション漫画ですね。読んだことないので単行本買ってみるかな。



◀新潟県　プンチョ様：105：写実的なタッチがいいですね。髪の描き込みがスゴい。



◀石川県　たての様：309：主題歌のヒャダインさん大好きなんです。いい曲作るよね。



◀神奈川県　木賊みどり様：501：ムンナが少し小さいかな？　60センチあるからね。



▲東京都　阿部逸人様：308：「海底鬼岩城」までしか劇場で見てません。そのへんでサッカー部に入って休みがなくなったんだよなー。



▲栃木県　雷斗様：202：「まどか☆マギカ」のマミさん。後ろに死亡フラグがいるなあ……3秒後にどうなってるか非常に気になる。



▲宮城県　リッチー・ロート様：106：『ディシディアFF』ですね。コメントの件は本誌がなくなるので無理です、ゴメンなさい。



▲兵庫県　アルタイゼン様：209：報われなくてもヒーローの信念を貫く虎徹。カッコいいですよねー、作中では不人気だけど。



▲愛知県　ウジサト様：303：ライドウのドアップ。ゴツいアゴが「帝都大戦」の加藤に見え……いやなんでもないですゴメンなさい。



▲東京都　抹茶ナイト様：107：「リリカルなのは」のヴィヴィオ。左右で違う目の色を白黒で表現しようと頑張ってるのがGood。



▲大分県　也様：109：また渋いのを描きましたね、『Ninety-Nine Nights』とは。モノトーンな色調が決まっててカッコいいですね。

★星座占い★ 5月26日～6月25日★

おひつじ座（3月21日～4月19日生）	活発に活動できる時期ですが、周囲の人への思いやりも忘れずに。感動系RPGで、人と人とのつながりの大切さを学ぶと、さらに運気アップの予感です。
おうし座（4月20日～5月20日生）	異性からの視線を集めやすいとき。ラブチャンスにも恵まれているので、新しい出会いも期待できそう。恋愛SLGをプレイして、テンションをあげましょう!
ふたご座（5月21日～6月21日生）	スポットライトが当たるとき。チャンスも舞い込んできやすいので、新たな目標設定は今が◎。ラッキーゲームは格闘系。行動力に火がつきそうです。
かに座（6月22日～7月22日生）	少しお疲れモード。自分の内面と向き合って、考えごとをするのに最適な時期です。動物や、かわいいキャラクターが出るゲームで癒されましょう。
しし座（7月23日～8月22日生）	グループ活動がこの時期のキーワード。単独よりも、複数での行動が幸運を呼ぶカギに。友人を集めて、協力型のACTゲームをすると、絆もグッと深まります。
おとめ座（8月23日～9月22日生）	人から何かと頼られる時期。みんなをまとめるリーダー的な役割を任されるかも。ラッキーゲームはSTG。溜まったストレスを、スッキリと解消できそう。
てんびん座（9月23日～10月23日生）	1ランク上の自分を目指すとき。興味ある分野の検定試験や、資格取得に着手すると◎。パズルゲームはこの時期のあなたの脳を活性化させるよい刺激に。
さそり座（10月24日～11月22日生）	欲しいものがたくさんあったり、交際費などで出費が重なりそうなとき。運営系SLGで、お金のやりくりのノウハウを学んで。実生活に生かせるはず。
いて座（11月23日～12月21日生）	人とのコミュニケーションのなかで、運気上昇のヒントをつかめそう。この時期、SNS機能があるネットゲームでの交流は、未知なる自分の発見につながるかも。
やぎ座（12月22日～1月20日生）	疲れがドッと出てきやすい時期。栄養バランスのとれた食事を心がけましょう。料理レシピ系のゲームをプレイしながら、自分で献立を考えてみるのも◎です。
みずがめ座（1月21日～2月18日生）	レジャー運良好。遊びのお誘いも増えるので、共通の趣味を持つ友達が新しくできるかも。レースゲームは、初対面の人との仲を取り持ってくれるキーアイテムに。
うお座（2月19日～3月20日生）	親や兄弟が、この時期のうお座にツキを運んできてくれそう。お休みの日は、なるべく家で過ごすとよいでしょう。育成型SLGはリラックス効果◎です。

ゲー占（せん）

担当 ルイ

最初で最後のスペシャル企画（!）となった「ゲー占」。1カ月の運勢では、星座別のラッキーゲームも紹介しておりますので、そちらもよろしくです。

■ルイさんは、タロットはどんなデッキを使っているのですか?

（石川県：かおる。様：304）

同様の質問をほかの方からもいただいたのですが、私が普段使用しているのはライダー版のシンプルなもの。かおる。様が持ってらっしゃるエッティラも人気が高いカードですよね!　ちなみに占術は西洋占星術とタロット専門です。

■まるで、いしのなかにいるかの様にカベだらけの人生です。どうすれば優雅に人生を渡り歩いて行けますか?

（鳥取県：mako様：403）

mako様は、とても探求心が旺盛で、コレ!　と決めたらそれを極められるほどの活動力をお持ちのようです。元々海外とも縁の深い星回りなので、夢や目標のスケールを大きく持つことで大きな飛躍が期待できるでしょう。mako様には、それを成し遂げられるだけの大きな可能性を感じます!

■近年、雑誌などの懸賞にちょくちょく当選しています。もしかして今がピークなんでしょうか……。

（兵庫県　アルタイゼン様：209）

アルタイゼン様、さらなるラッキー年はあと4年後にやってきます。それまでに持っている運を使い切ってしまう、という心配はありませんよ。今後もたくさんの懸賞に応募して、大ラッキー年のために腕ならしをしておくとよいでしょう。たら、素敵なものが当選したら、私にもコッソリおすそ分けしてくださいね（笑）。

■低血圧なのですが、朝スッキリ目覚めるにはどうすればよいでしょう?

（京都府：シーエム様：401）

それは自己管理をしっかりしてください（笑）。というツッコミはさておき、カラーセラピーはいかがでしょう。生年月日を見たところ、シーエム様のラッキーカラーはスカイブルー。部屋や枕元に青色の物を置いてみてください。きっと、シーエム様が心地よく目覚められる手助けをしてくれるはずですよ。



▲栃木県：青空狼様：205：占い師といったらミネアですよね!　今の仕事運は、精神的に試練の時期のようですが、残された希望にまだ気づいてない、という暗示が出ています。

今月も文字ネタ行きますよ～。■「鳥取の名産物で一番好きなのは？」（鳥取県　朝倉夜壱様：408）梨。カニもいいけどジンマシン出るんだ。■「城めぐりしたいと思ってます。近くにあるのに行ったことない高崎城跡とか」（群馬県　ハル様：104）群馬の城だと行ったのは沼田くらい。箕輪城はそのうち行きたいな。■「あるTV番組で嫌いなタイプのアンケートを取ったところヤンデレ系が上位でした。アニメ・ゲームのヤンデレキャラは人気なのに」（埼玉県　星空様：305）リアルのヤンデレはシャレにならん場合があるから……。（リューヤ）

メイド喫茶への1日復帰を機に、必死の走り込みを行ってからいまだにその意識は継続してます（前号参照）。昔は剣道部で汗を流し、太らない体型だったのに、寄る年波には勝てないようで……。これは本当にダメだ、という危機感のもとに努力するものの結果は出ず。そんなとき、TVで「一般人が運動で食事量を補うのは無理」という言葉を聞いて、愕然としました。食べることが大好きな自分にムチを打って、今は食事制限をしつつヨガに勤しんでます。基礎代謝を上げれば、ある程度食べ過ぎても取り戻せる……ハズ。※そして最初に戻る。（ハル@無限ループ）

ネットの情報に流されないようになりたい。散々だまされているから。　静岡県　カズさん様：308（リ）ソース、つまり情報源が明かされていないものは疑ってかかるべし）



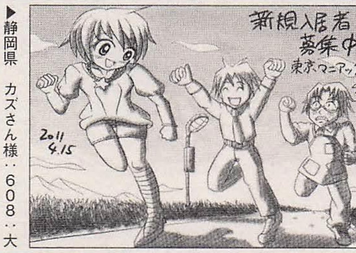
▶群馬県　ハル様：104：絶（たえ）姫は上杉謙信に惚れて京都から越後（新潟県）まで追いかけてきたお姫様で、伊勢姫は謙信の恋人だったと伝えられる人。どっちもどマイナーですが、こんな人までカード化してるんだ、『戦国大戦』は。



▲埼玉県　星空様：305：なんとまあ懐かしいものを。放送終了からもう6年も経つのか……。



▲東京都　阿部逸人様：308：原作が石ノ森章太郎さんという共通点はあるけど。大龍宮城もそうか。



▶静岡県　カズさん様：608：大変申し訳ありませんが、新規入居の申し込みは打ち切りということで。結局7階止まりだったかあ……。



▲広島県　アクダマゲク様：204：『FE』のマルス。スーファミ版準拠というご尊顔が凛々しいです。



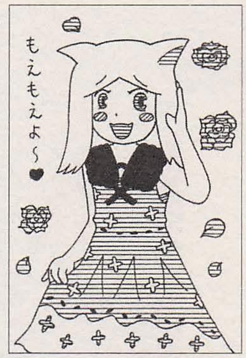
▲京都府　シーエム様：401：甘い！　その程度で載せると思っているのか！（編注：載せてますね）



▶鳥取県　LIME様：603：中経出版……「涼宮ハルヒの英単語」を出したとこか。方針は正しいと思うけどね、楽しく勉強できるならいいじゃない。



▶千葉県　ジャンク様：302：歴代『サ・ガ』シリーズのエスパー少女たち。一番右の初代エスパーガールだけ露出度が以上に低いんだなぁ（笑）。



▶群馬県　ズ・ゼ様：206：本誌連載漫画の猫耳萌子さんじゃないですか。ネタがシュールでけっこう好きだったんだけどなあ。もっと読みたかった。



▶東京都　ごがちょ様：605：『ルーンファクトリーオーシャンズ』のソニアさんですね。「描くの何度目だ。いいじゃない好きなんだから」&「ウチの嫁」とのコメントに愛を感じたので採用。



▶鹿児島県　哀藤サトシ様：405：兵器を擬人化した『萌え萌え2次大戦』のヒロインですね。元になった兵器はソ連の戦車・T-34。ドイツ戦車の引き立て役ってイメージが強いなぁ（汗）。



▶三重県　黒衣様：310：最近になって『三國無双6』を衝動買いしたとのこと。ローソンの制服を着る特典もあったけど、コンビニ店員になるならもう少し愛想よくしてほしいな、王元姫は。



▶静岡県　瑠璃丸様：604：「今期のアニメのなかでも上位」だそうですが、その反面「なかなか題名を覚えられない」とか。これだけ長いとね……それはそれとして、めんまかわいいよめんま。

大喜利の宴

今月のお題

○○（人物名）が××（書名）を読んだら

担当 リューヤ

今回はちょっとお題が難しかったらしく、投稿数があまり伸びませんでした。人名、本のタイトル、そしてオチと考えないといけないものが多かったからなあ。失敗失敗。というわけで、深～く反省しつつ最後の投稿を紹介していきましょう！

■「もしもカービィがミシュランガイドを読んだら……ヤバい。とにかくヤバい」（兵庫県　アルタイゼン様：209）

確かにヤバい。片っ端から食い尽くされて何も残らないんじゃないかな、きっと（笑）。それでなくてもカービィは大食いなんだから、味にこだわってたらそのうち飢えると思うなあ……。

■「ルイス・キャロルが現代の童女系コミック（「苺ましまろ」とか）を読んだら。生まれる時代を2世紀間違えた、と叫ぶかも？」（茨城県　のけもの様：102）

「不思議の国のアリス」の作者ですけど……うーん、どうかなあ。出版直後にベストセラー化してますし、むしろ大らかだった昔より現代のほうが理解がないのではないかと。なあ、石原とアグネス。

■「もしもサトシが、『動物の権利』を読んだら。ポケモンにバトルをさせていいのか悩み、放浪の旅に出る」（石川県　かおる。様：304）

なるほど、その可能性はあるな（笑）。犬を戦わせる闘犬は、アメリカでは動物虐待ということで完全に禁止されたそうですし（しかも重犯罪扱いなんだってさ）。ちなみにポケモンは実在しないから戦わせても動物愛護法には触れませんからね、念のため。



イラスト●菅花純（編注：肉はよく焼いて食べてね）

真ゲームの素＋（プラス）

担当 中川大明

なんでしょうか？　このグダグダ感。いえ、グダグダなのは私ですけどね。はい。そもそもですね、「あれ？　おめぇ、先月号で終わりだったよね？」ってなもんですよ。ええ、間違いなく最終回でした。少なくとも私だけは。

それで今月も、それこそいけしゃあしゃあとですよ、こうして出てきているんですから、なんと申しますか、我ながら節操がありません。申し訳ないです。今度こそ本当に最後ですので、どうか勘弁していただけたらと。

まあ、あれですかね。こういっちゃなんですが、今回のグダグダで「雑誌ってのは、本当に直前まで予定が決まってないんだな」ということは、ご理解いただけたかと存じます。だからこそ、新しいコーナーを作ってまで、みなさんからの投稿も最後まで募集したわけです。「何よ突然。ぷんぷん。もう知らない」という思い、実は編集部の人間もそうかもしれませんよ？

まあ、「だから何？」ですよね。最後まで本当にすみませんでした。

仕事がひと段落すると旅行に行くというのが、いつからか定番化しはじめた私。先月も少し時間ができたので、特に何も予定を立てずにふらっと大阪&京都に行ってきました。大阪に住んでいる親友の新居に泊めてもらって（このお友達は東京に住んでいた頃もご飯を食べさせてくれたりと、まるで母のような存在なのです）京都は伏見稲荷まで足を伸ばしたりと観光してきました。なかでも、最終日に行った天橋立は日本三景ということもありすごく素敵な景色。海鮮モノもおいしくて、大満足でした。次はどこに行こうかな♪（ハル）

なんと、マニアックメゾンに入居して間もなく、お別れを迎えることになってしまいました。入居者のみなさま方とわずかな時間を過ごせてうれしかったです。管理人のリューヤさんは、とてもインテリで物知りなので、何を聞いても華麗に答えを導きだしてくださるスーパーマン。ハルさんは私の憧れ女子、かつ理想の女性。ハルさん、いつ私と付き合ってくれるのでしょうか（笑）？　0号室に住んでらっしゃる中川さんは、なんとまだお会いしたことがありません！　まさに謎の住人の名にふさわしいお方であります。（ルイ）

先日、父親から「屋根裏にあるドラム捨てていい？」と言われたので、あわてて実家へ阻止しに行きました。高校生になるとき、自分で買ったドラムセット。高校1年生のときはバンドを組んでいたので毎日触っていたのに、今ではもう何年も叩いてません。さすがに捨てるのは惜しい、ということで、これからまた定期的に叩いてあげるようにします。楽器としての本分をまっとうさせてあげたい！　しかし、ブランクが空いてたため何も叩けなくなってるはず……。とりあえず、ドラムをやるとき最初に習った、童謡の「チューリップ」から始めます。（ルイ）

10月にスタートするアニメ『Fate/Zero』のPVが先日ネット公開されました。厨二病患者のエロゲプレイヤーである私は、当然のように『Fate』が好きなのでさっそく視聴しましたがこれがなかなかいいデキ。本放送を期待しています……が、この場を借りて読者様にご忠告申し上げたい。わりと救いのない話だから覚悟を決めて見たほうがいいよ、と。何しろ原作小説の作者が虚淵玄氏で、「まどか☆マギカ」以上に重いですし。ランサーとかカッコいいキャラが多いので、それだけでも見る価値はあると思うけどさ。（リューヤ）

超うろおぼ絵

担当 ハル

超うろおぼ絵が始まって、まさかの2回目で最終回です（涙）。初投稿の方による新しい風を感じつつ、盛り上がっていただけに残念です。しかし、凹んでいても前には進めない！　というわけで前回以上に力作ぞろいなイラストを紹介していきます!!　今回は、ハルも参戦させていただきました☆　募集したハルが描くお題のなかからチョイスしたのは、「マッチョを描いてください」という星空様（305）のコメントのムチャぶりな内容です（笑）。イラストのコメントでも書かせていただいたのですが、実はマッチョが苦手で……。何を描こうか真剣に悩んだところ、最近ハマっているマンガ「マギ」のキャラクターを選びました。ちなみに頭の部分がないのは、原作でもそうなんです。「アラビアンナイト」のような世界観の『マギ』。アラビアなモノが大好きなので完全に釣られてしまいました。



▲静岡県　ピンク玉様：404：ちっさ!!　と思わずツッコミを入れてしまいました（笑）。



▲石川県　かおる.様：304：どう考えても問題大アリです！　『エルシャダイ』気になるなあ。



▲東京都　阿部逸人様：308：双子の姉妹が歌っていたことを、おぼろげながら思い出します！



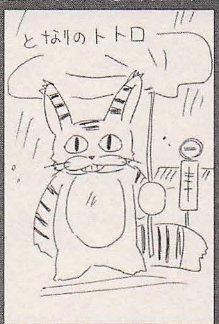
▲ハル作。少年サンデーで連載中の「マギ」から、ランプの魔人的な存在のウーゴくんです。



▲東京都　阿部逸人様：308：ヘルメットの丁寧な描写に、阿部さんの愛情を強く感じます。



▲静岡県　カズ様：608：「俺さ、若い頃は俺より強い奴に会いに行ってたんだ」……的な。



▲栃木県　青空狼様：205：明らかに、ネコバスとトトロが混ざっています。なんという恐怖。



▲京都府　シーエム様：401：なつかしい!!　ハゲ丸の犬も彼と顔がそっくりなんですよね。



▶愛知県　ウジサト様：303：渋い!!　ハートを射抜かれて、イラストコーナーから略奪してしまいました。

ハルの談話室

担当 ハル

マメゾーが始まってから今まで、ハルの談話室にたくさんのご投稿をいただき本当にありがとうございました！　初めてのフリートークコーナーの担当で、みなさんの満足がいくようなおもてなしが出来ていたか、心配です。今回は、いつも以上に気合を入れてお送りします！

■「ギャルゲーをやる理由ですか。私は、アドベンチャーゲームが大好きだし、ストーリーが気合入ってるの多いですし、女性も遊べるようになってるし、とかそんな理由です」（埼玉県　星空様：305）

前号で、シーエム様からいただいた投稿の「女性がギャルゲーをプレイする理由」という質問に対してコメントをいただきました。シナリオを重視するという意見に激しく同意です！　いちAVG好きとして、私もギャルゲー畑に参入してみようかなあ。

■「ペンネームを受け狙いで〝かおる・〟から〝KOR48〟に変更しようか、迷います」（石川県　かおる・様：304）

ちなみに、かおる・は〝かおるドット〟と読むそうです。マメゾー最終回にして、まさに目からウロコな瞬間でした。いつかまたお目にかかるときは、KOR48にジョブチェンジした〝かおる・〟さんになっているかもしれませんね！

■「兄にすすめられツイッターをかなり前からやっているのですが、今まで見たことがない兄の一面が次々と露わになって正直ビックリしてます」（兵庫県　アルタイゼン様：209）

兄弟や親せきとソーシャルネットワークで繋がるのって、不思議な感じですよね。私も、先日フェイスブックにまさかの伯父から友達申請が届いて仰天しました。もう何もつぶやけない……。



▶大分県　也様：109：美麗過ぎる…!!　也さんの耽美なイラストがすごく好きです。「べるぜバブ」は早起きできた日曜は必ず観てますよー♪


▶群馬県　ハル様：104：昔、三浦綾子さんの「細川ガラシャ夫人」という本を愛読していました。大河では姫たちの着物がすごくかわいいです。



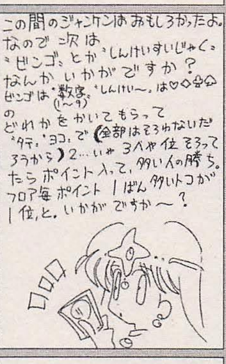
▶石川県　たての様：309：「いろは」私も毎週楽しみに観てます♥　石川県が絡んだ作品だと、ほかには「電脳コイル」とかがあるみたいです。



▶千葉県　神取ルキュ様：306：震災から約3カ月経ちましたが、感覚を鈍らせることなく自分にできる範囲で、募金や献血をしたいと思います。



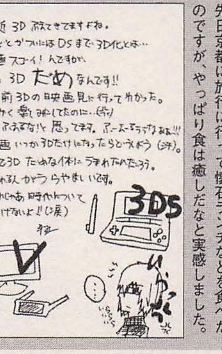
▶大阪県　岡周二様：507：やっぱりジブリ作品の食べ物に惹かれます。『ニノ国』でも、食べ物がおいしそうなあまり合成ばかりやってました。



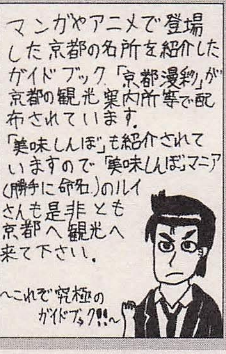
▶栃木県　青空狼様：205：ジャンケンはすごく盛り上がって楽しかったですよね。またいつか違う形でみなさんとゲームで遊べたらいいなぁ…。



▶東京都　阿部逸人様：308：「ほしのこえ」、興味津々です!!　『FFXXVI（26）』が出る頃は、我々は何歳になっているのでしょう（笑）。



▶高知県　翔様：110：私は映画館の3Dが苦手だったんですが、最近ではメガネを固定するヒモがついたりと、前より見やすくなったようです。



▶京都府　シーエム様：401：いいですねえ。先日京都に旅行に行って懐石ランチなどを食べたのですが、やっぱり食は癒しだなと実感しました。

リューヤさんを見くびっていました、エロ方面で。どうもすいません。　兵庫県　アルタイゼン様：209　（リ）恐れ入ったか。みんなはこんな大人になっちゃダメだぞ～w）

最終回、いかがだったでしょうか。では、名残惜しいですがまたどこかでお会いしましょう、さようなら！　……とキレイに締められればよかったのですが、そうもいかない事情が。私、一部の読者様とTwitterで直接やり取りしてるんですよね。本誌発売後に何を聞かれるかと思うと今からガクブルです。かといってアカウントを削除する気はないので、ネット環境のある方は私の散り様をとくとご覧ください（笑）。あ、でも、ホントに答えられない質問もあるので、それは編集長・おしょうのTwitter宛にお願いします。（リューヤ）

読者アンケート

左のハガキに欲しいプレゼントの番号（P.147を参照）とアンケートの回答（数字は右詰めで記入してください）、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼ってお送りください。たくさんのご応募、ご意見やご感想をお待ちしております。

1 あなたの性別を教えてください。
①男　②女

2 あなたの学年・職業を教えてください。
①小学生以下　②中1　③中2
④中3　⑤高1　⑥高2　⑦高3
⑧短大・専門学校生
⑨大学・大学院生
⑩予備校・浪人生　⑪会社員
⑫アルバイト　⑬無職・休職中
⑭主婦　⑮その他

3 電撃ゲームスをどこで知りましたか？
①雑誌誌面での告知
②書店　③電撃オンライン
④その他のインターネット
⑤イベント
⑥街頭広告などの宣伝物
⑦その他

4 本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている
②ときどき買っている
③初めて買った

5 今後も電撃ゲームスのような、全ハード対応のゲーム雑誌がアスキー・メディアワークスから発売されれば、買おうと思いますか？
①絶対に買う　②おそらく買う
③まだわからない
④おそらく買わない

6 どの情報を知りたくて本誌を購入しましたか？　目的となった記事を右の記事リストから2つ選んで、番号でお答えください。

7 本誌の記事でよかったものを右の記事リストから3つ選んで、番号でお答えください。

8 本誌の記事でよくなかったものを右の記事リストから1つ選んで、番号でお答えください。

9 今号の表紙について、どう思いますか？
①すごくよい　②よい
③ふつう　④悪い
⑤すごく悪い

10 今号の価格について、どう思いますか？
①高すぎる　②少し高い
③ふつう　④ちょっとお得
⑤すごくお得

11 普段よく読む雑誌があれば、その番号を3つまでお答えください。
①電撃PlayStation
②デンゲキニンテンドーDS
③電撃アーケードゲーム
④電撃魔王
⑤電撃Girl'sStyle
⑥電撃G'sマガジン
⑦週刊ファミ通
⑧ファミ通Xbox 360
⑨ファミ通DS＋Wii
⑩月刊アルカディア
⑪ゲーマガ
⑫Vジャンプ
⑬ゲームジャパン
⑭Nintendo DREAM
⑮週刊アスキー
⑯その他（雑誌名をお書きください）

12 ゲームタイトルの特集以外に、読んでみたい特集テーマがありましたら教えてください。

13 あなたはゲーム雑誌を買うときに何を重視しますか？　3つまでお答えください。
①表紙
②買おうと思っているソフトの情報量
③買ったソフトの情報量
④紹介しているタイトルの数
⑤新作情報
⑥レビュー
⑦連載コーナー
⑧業界情報・ニュース
⑨付録

14 持っているハードをお答えください（複数選択可。ハガキにある枠の中の番号をぬりつぶしてください）。

15 今後、特集してほしいゲームソフトのタイトル・機種名を1つ書いてください。

16 最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を、できるだけ正確に3つまでお答えください。

17 16のソフトを攻略するときに何を参考にしましたか。1つ選んでお答えください。
①電撃の攻略本
②電撃以外の攻略本
③電撃のゲーム雑誌
④電撃以外のゲーム雑誌
⑤何も参考にしていない
⑥インターネットの情報
⑦その他（具体的にお書きください）

18 これから発売されるゲームで遊んでみたいものを、P.120～123の「新作ソフトスケジュール」から3つ選んで、番号でお答えください。

19 最近購入したコミックのタイトルを1つ書いてください。

20 最近よく見るTV番組（アニメ、ドラマなど）のタイトルを1つ書いてください。

21 好きな芸能人の名前を1人（または1グループ）書いてください。

記事リスト

①【連載】クリエイターのDEEPな履歴書 featuring『エルシャダイ』
②【連載】6月のゲーム&エンタメカレンダー
③【特集】『ドラゴンクエスト』の歩んだ25年
④【特集】『STEINS;GATE（シュタインズ・ゲート）』への誘い
⑤【特集】『ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D』とリンク25年の歩み——
⑥【特集】『Wizardry』～石の中にも30年～
⑦【NO GAME NO LIFE】魔界戦記ディスガイア4
⑧【6月のゲームPickup Interview】ダンボール戦機
⑨【6月のゲームPickup Interview】メルルのアトリエ ～アーランドの錬金術士3～
⑩【連載】6月のゲームPreview&Review
⑪【企画】バイオハザード ザ・マーセナリーズ 3D
⑫【企画】ファイナルファンタジーXIV
⑬【企画】NEWラブプラス
⑭【企画】閃乱カグラ -少女達の真影-
⑮【企画】アースシーカー
⑯【企画】剣と魔法と学園モノ。 3D
⑰【企画】Hunted: The Demon's Forge
⑱【企画】EARTH DEFENSE FORCE: INSECT ARMAGEDDON
⑲【企画】「みんなでゲームを遊ぶオフ会」のススメ 後編
⑳【Now Playing!】パンドラの塔 君のもとに帰るまで
㉑【Now Playing!】モンスターハンターポータブル 3rd
㉒【Now Playing!】ファイナルファンタジーXI
㉓【連載】『テイルズ オブ』を創るヒト。
㉔【連載】Pの奇蹟
㉕【連載】西村キヌの我得四畳半ゲームス
㉖【連載】剛田チーズの寓作デッチアゲーム
㉗【連載】5pb.近未来症候群
㉘【企画】楽天ブックスでゲームしよう!!
㉙【連載】ピックアップニュース&レポート
㉚【連載】いつでもどこでも基本はダウンロード
㉛【連載】ゲームならPCでやりたいものです
㉜【連載】ゲームセンターの今！
㉝【連載】ゲームでトモダチのコミュニティ！
㉞【連載】iPhone&iPadは通勤・通学のオトモ！
㉟【連載】ゲームス データ スコープ
㊱【連載】新作ソフトスケジュール withピックアップタイトル
㊲【連載】レゲーの花道
㊳【コミック】わたし、猫耳萌子です！
㊴【小説】マグナ・マチュア
㊵【連載】東京マニアックメゾン
㊶【特集】僕たちは電撃ゲームスを卒業します！
㊷【旬なエンタメ最前線】アニメ
㊸【旬なエンタメ最前線】漫画
㊹【旬なエンタメ最前線】音楽
㊺【旬なエンタメ最前線】デジモノ
㊻【編集部発エンタメ現場主義！】今、この「プロレス」がおもしろい！
㊼【編集部発エンタメ現場主義！】アイドリング!!!の勉強させてもらいますング!!!
㊽【編集部発エンタメ現場主義！】東京のダンジョン
㊾【編集部発エンタメ現場主義！】ゆるくて怖い？ 心霊スポット探訪
㊿【連載】藤やん・うれしーの悩むだけ損！
(51)【連載】全国G級駅弁
(52)【連載】巻末グラビア

Staff

■編集長　千木良章
■副編集長　野村一真／本多昇
■デスク　宮下雅史／古川朋久
■編集　飯塚岳史／中村需志／荒木賢一朗／石丸裕貴／染谷行人／田中雅邦／平岡祐輔／松崎豊／片山和哉／木原大輔／高橋智也／田中千尋／前川晋／松下彩／松下忠嗣／三輪玲子／渡辺諭
■ライター　井口淳也／伊藤裕章／入江康／大山卓也（ナタリー）／加藤絢子／川地誠／久保内信行／佐藤絵里／佐藤智也／澤田五郎／澤田泰宏／志村紗恵／高見沢有志／田島勝／田中弘二／田下広夢（伝心柱）／中川大明／西廣智一（ナタリー）／長谷川暢俊／東芦谷恵／藤井幹順／増田厚／三井一穂／宮崎洋平／村田健太郎／山口剛史／山村龍／芳野裕生／渡辺一史
■編集補助　保坂真優美／森田留衣
■デザイン　杏珠（studio H.M）／安藤尊子／市川正美／風間芳子／川又紀子／グラフィオ／クリエイティブデザイン羽沢組／小松浩則／斉藤和代／シンプリィ／タイプビー／高島ヒロキ／高野册／高橋デザイン事務所／角田啓介／東海創芸／冨畑浩二／ニイナナニイゴオ／バナナグローブスタジオ／マイクロフィッシュ／明昌堂／リーフ
■カメラマン　塚原孝顕／林久平／松田和弘
■電撃ゲームメディア総編集長　江口聡

デンゲキニンテンドーDS 7月号増刊
2011年5月26日発行・発売
第11巻 第14号 通巻189号
発行人　渡部雅人
編集人　江口聡
発行所　株式会社アスキー・メディアワークス
〒160-8326　東京都新宿区西新宿4-34-7
TEL 03-6866-7530（編集）
TEL 03-6866-7500（広告）

発売元　株式会社角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
TEL 03-3238-8528（営業）
印刷所　図書印刷株式会社
DTP　東海創芸／明昌堂／エストール
表紙・ロゴデザイン　K Plus artworks（小林博明）

電撃ゲームス編集部からのお知らせ

21号にわたって電撃ゲームスをご愛読いただき本当にありがとうございました！

2009年9月のVol.1発売より、21号にわたって皆様にご愛読いただいた電撃ゲームスですが、今号をもって、刊行をお休みさせていただくことになりました。次号以降も電撃ゲームスにご期待いただいた方々には、突然の告知となり誠に申し訳ございません。

なお、今後は月刊誌とは違った形で電撃ゲームスのマインドを引き継いだ、さまざまな展開を予定しております。引き続き「電撃」のゲームメディアのこれから、そして電撃のゲーム雑誌各誌を、なにとぞよろしくお願いいたします。

★これまでの電撃ゲームスに関するご感想をぜひ編集部までお寄せください。また、P.148の電撃ゲームスを振り返る企画もご覧いただけると幸いです。

お便りの宛先　〒160-8326 (株)アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部　○○○○係

電撃ゲームス Vol.21 読者プレゼント

応募の決まり

付属のアンケートハガキにご希望のプレゼント番号を記入してご応募ください。複数対応機種の場合は欲しい機種を自由欄にご記入ください。当選者の発表は商品の発送をもってかえさせていただく予定です。なお、アンケートのご回答内容は当選・落選に一切関係ありません。

応募の締切 6月25日 消印有効

1 STEINS;GATE（シュタインズ・ゲート）

角川書店

PSP

P.28で紹介！



Xbox 360で発売され、アニメも放映中の『STEINS;GATE』がPSPで登場。破滅的な未来を変えるために主人公・岡部倫太郎は幾度となく時を超え、傷ついていく。

3名

2 ゼルダの伝説 時のオカリナ 3D

任天堂

3DS

P.38で紹介！



全世界で約760万本を販売し、今でも根強い人気を誇る『ゼルダの伝説 時のオカリナ』が3DS版として登場！ あの頃の感動を再び味わえる！

3名

3 メルルのアトリエ ～アーランドの錬金術士3～

ガスト

PS3

P.54で紹介！



『アトリエ』シリーズ最新作は、前作の主人公トトリに弟子入りする姫君が主人公!? さらに小さくなってしまったロロナも交えて、錬金術士への道が始まる。

3名

4 スーパーストリートファイターⅣ アーケードエディション

カプコン

PS3 Xbox 360

P.57で紹介！



アーケードで絶賛稼働中の対戦格闘ゲームが家庭で遊べる！ 前作よりさらに遊びやすくなったオンライン対戦モードで、また熱い戦いの日々がやってくる！

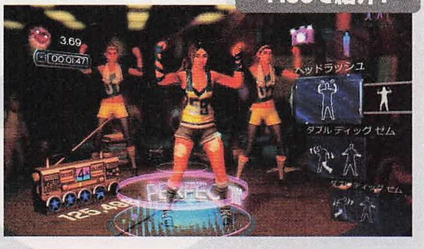
3名

5 Dance Central

マイクロソフト

Xbox 360

P.60で紹介！



レディー・ガガなど話題の洋楽アーティストの楽曲を30曲以上収録し、ダンスの振り付けを学べる。本作で遊べばストリートダンスデビューができるかも？

3名

6 ポータル2

エレクトロニック・アーツ

PS3 Xbox 360



2つの異なる穴をつなげる銃を活用して、実験施設から脱出するFPSパズルゲームの第2弾。オンラインを介した2人協力プレイも新たに搭載している。

3名

7 『うみねこのなく頃に』Tシャツ

アルケミスト



『うみねこのなく頃に』に登場するキャラクターがデフォルメタッチで描かれたTシャツを3名様にプレゼント。Tシャツのサイズはすべて"L"となります。

3名

8 「放課後のプレアデス」声優サイン入りオリジナルコースター



6月4日から19日までユナイテッド・シネマ豊洲で行われる「放課後のプレアデス」コラボカフェ。ここでもらえるオリジナルコースターを声優サイン入りで各1名様に！

各1名

電撃ゲームス Vol.19 読者プレゼント当選者（敬称略）

❶「ニンテンドー 3DS」
岡山県 佐子恵介（アクアブルー）／石川県 斉藤勝（アクアブルー）／埼玉県 佐島昌子（コスモブラック）

❷『アースシーカー』
埼玉県 稲舟哲也／山梨県 込山俊貴／滋賀県 赤沢昌己

❸『ペルソナ２ 罪』
徳島県 土橋達也／兵庫県 湯浅智絵美／大分県 小野竜太

❹小野坂昌也さん・井上麻里奈さん・門脇舞以さんサイン色紙
静岡県 池谷昌利

❺ワイヤレスHDMIキット「EZR601FHD」
群馬県 小松原政美

❻『ゴッドイーター バースト』イラストサイン色紙
岐阜県 小川寛子／神奈川県 新井隆文

❼「アルカナハート３ ハートフル ファンブック」
兵庫県 四十物正夫／北海道 北山郁子

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。各賞の応募が多数の場合は、厳正なる抽選のうえ当選者を決定します。また、ソフトの発売時期の都合上、賞品の発送が遅れる場合がありますので、あらかじめご了承ください。なお、賞品のデザインなどは変更になる場合があります。

——今までありがとう。そして、ありがとう！



僕たちは電撃ゲームスを卒業します！

電撃ゲームスは今号で最終号。お別れはさみしいけど、別れがあるからこそ出会いがあるんだよ♪ということで、バックナンバーと編集部的事件を一挙公開します！

イラスト：モスグリーン

祝 電撃ゲームスのみなさん、ご卒業おめでとうございます！ 私たちどうなるん？（けもみみ学園・猫耳萌子さん）

これが僕たちのすべてだ！ 電撃ゲームスを振り返ってみよう！

電撃ゲームス Vol.1

●表紙：ファイナルファンタジーXIII ●発売日：2009年9月25日
●価格：¥390（税込） ●ページ数：340

記念すべき電撃ゲームスの第1号の表紙は、国民的RPGともいえる『ファイナルファンタジーXIII』（PS3）が飾った。主人公のライトニングをメインに据えつつ、白地とキャッチのみというシンプルなデザインとなっている。なお、この号の表紙に踊るキャッチは「電撃の新型ゲーム雑誌誕生」。電撃ブランドとしては「電撃王」以来のゲーム総合誌ということで、新作ゲームの紹介、発売済みタイトルの攻略、クリエイターインタビューといった、あらゆるゲームファンにとって読みごたえのある記事を大量に掲載している。ページ数は340にもおよび、月刊のゲーム誌としては最大級のボリュームとなった。誌面で取り扱っているタイトルは200本で、据え置き型のハードはもちろん、アーケードや携帯ハード、そしてモバイルのゲーム情報まで網羅。さらに、さまざまなタイトルの攻略情報に特化した付録冊子もついて、390円という破格で発売された。

ココだけのウラ話！

電撃DS＆Wiiを制作していたスタッフが主となって制作が開始された電撃ゲームス。元々ゲーム記事を何年にもわたって作ってきた編集者が携わっているだけあり、その情報の濃さはかなりのもの。が、その濃さを維持したまま340ものページを作るというのは正直いって正気の沙汰ではなかった。しかも、この号では、『モンスターハンター3（トライ）』（Wii）をはじめとする数々のタイトルの攻略情報がまとめられた116ページの小冊子もついていたので、事実上、2冊の本を同時に作っていたようなもの。これを数人のスタッフで1カ月の期間内で制作するというのは、まさに地獄の一言であった。今思い返しても、よくこんな本を1カ月で作ったもんだよ。なお、本誌を立ち上げるにあたり、ロゴデザインや、誌面における書体なども新規に作られた。文字の大きさやページのデザインは、この号では電撃PlayStationにほぼ準拠していたが、徐々に現在の「電撃ゲームスらしいもの」に変更されていく。



特集タイトル

ファイナルファンタジーXIII

『FFXIII』の発売日決定をうけて、「ファイナルファンタジーXIII カウントダウン」と題して同作の特集記事を掲載した。「WORLD（世界観）」「CHARACTER（キャラクター）」「BATTLE（戦闘）」の3要素を、ディレクターの鳥山求氏のインタビューとともに詳細に解説している。これに続いて、次のページからは『キングダム ハーツ バース バイ スリープ』（PSP）の紹介記事も掲載されている。なお、本特集の導入として、巻頭インタビューには野村哲也氏が登場。ここでは『キングダム ハーツ』を皮切りに、『FFXIII』に到るまでの氏のゲームデザインについて詳細にお話をうかがっている。なお、これらの特集に続いて、『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル クリスタルベアラー』（Wii）、『フロントミッション エボルヴ』（PS3／Xbox 360／PC）、『ニーア ゲシュタルト』（Xbox 360）、『ニーア レプリカント』（PS3）、『ファイナルファンタジーXIV』（PS3／PC）、『スターオーシャン4 —THE LAST HOPE— INTERNATIONAL』（PS3）、『ドラゴンクエストVI』（DS）……と、スクウェア・エニックスの注目作を怒涛の勢いで紹介していたりもする。これらを合計すると約80ページにもおよび、まさに「スクウェア・エニックスづくし」といった印象を受ける。



▲見開きを大きく使った特集の扉ページ。まず、発売日が一番初めに目が行く構成となっている。右のページに見える「WORLD」「CHARACTER」「BATTLE」は、特集内のインデックスの役割も果たす。

電撃ゲームス的 事件簿

これまでのゲームス制作中に起きた事件を極私的視点でピックアップして紹介。

●**2009年7月 電撃DS＆Wiiが休刊する**
いろいろ怒られたり落ち込んだりもしたけど、俺たちの戦いはここからスタートしたと言っても過言ではない。反省もした。

●**2009年8月 おしょう、ドイツ取材時に事前の取材申請を忘れて途方に暮れる**
エキサイト翻訳を駆使した英語でなんとか取材することが可能に。今にして思えば、前途多難な船出を暗示していた。

●**2009年9月 電撃ゲームスが爆誕する**
東京ゲームショウで大々的に告知。のぼりやパンフレットなどで認知を図る。注目タイトルの『ファイナルファンタジーXIII』が表紙、300ページ強というとてつもない厚さのゲーム総合誌が誕生し、ゲームファンにそれなりのインパクトや思い出、不安などを残した。余談だが、このときの東京ゲームショウにて、男塾先輩がアイドルと楽しそうに話してるのを電プレ編集部のリュウノスケに見られて、うらやましがられた。

●**2009年10月 2号目にして作るのがツラくなる**
「やっぱり厚すぎじゃね？」とか「無理無理絶対無理」が編集部の流行語に。あと「文字多すぎ」「文字小さすぎ」「もうやんカレー」「彼女欲しい」「お腹痛い」なども。でも、なんだかんだ言って毎回ちゃんと作っちゃう俺たちスゴいなーとか思って調子に乗って、次号また痛い目を見る。学習能力があまりない。あと、彼女が欲しかった。

●**2009年10月 アラケン、電撃ゲームス編集部に異動**
攻略本編集部から異動してゲームス専属の編集になる。久々に雑誌を作れるということで興奮していた。

●**2009年11月 宮下・アラケン、堀北真希と相武紗季の美しさに目をやられる**
『レイトン教授と魔人の笛』の取材で、ボイスを担当するお2人にインタビュー。あまりの可憐さと美しさに、濁りきった瞳が浄化される。

●**2009年12月 また分厚い本を作ってしまう**
350ページ超のボリュームとなったVol.4で『FFXIII』100ページ特集。いろんな意味で編集部の面々が臨界を突破する。もちろんクリスマスなどのナンパなイベントに参加する者はおらず、毎年恒例のじゅしによるケンタッキー祭りに期待したのだが、開催されず。なんとじゅしはこのとき、すでに彼女（のちの奥さん）がいたのだ！ これがのちの世に言う「血のクリスマス事件」の全貌。固い友情で結ばれた独身男性の多い電撃ゲームス編集部員の未来は、きっと明るいと、このときは思ったものだ。そして今年も、大晦日に編集部に人がいたとか、いないとか。

●**2010年1月 アラケン、水樹奈々に興奮する**
『無限のフロンティア EXCEED スーパーロボット大戦OGサーガ』の取材で、ボイスを担当する水樹奈々さんにインタビュー。紅白初出場を果たした直後の水樹さんのオーラに興奮。7月には西武ドームのライブにも行った。ミーハー極まれり。

●**2010年1月 男塾先輩、突然アイドルにハマる**
筋肉バカで知られる男塾先輩が突然アイドルグループ「AKB48」にハマる。驚異的なスピードで全メンバーと当時200曲以上あった曲を覚える。このとき好きだった推しメンは篠田麻里子。「入り口は篠田」という言葉のとおり、麻里子様からハマったが、すぐに平嶋夏海に推し変する。当時先輩のツイッター上で「がんばりなっちゃん」「おはようございまゆゆ」などのつぶやきが日常的にツイートされていたので、それまでゲーム雑誌の編集部員ということでフォローしていた人たちは、

電撃ゲームス Vol.2

●表紙：ペルソナ3 ポータブル
●発売日：2009年10月30日
●価格：￥650（税込）　●ページ数：308





第1号完成の余韻も冷めやらぬままに制作が始まった第2号の表紙は『ペルソナ3 ポータブル』（PSP）。キャッチは「新色RPG、新型アクション」ということで、RPG（ペルソナ3）とACTにフォーカスした号となっている。巻頭インタビューは名越稔洋氏。付録として、ペルソナ3ポータブル特製しおりもついてきた（以後、付録のしおりは定番に）。

特集タイトル　アクションゲーム大噴火

「編集長！　アクションゲーム火山に噴火の兆候があります！」というアレなリード文で始まるACT特集。『鉄拳6』や『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』といったACTを攻略＆紹介している。

ココだけのウラ話！

ココだけの話だが、価格が本来の定価である650円に戻ってしまった。しかし、付録として『ロードオブヴァーミリオンII』オリジナルプレイヤーカードが付いてきたのでお得には変わりない……はず！

電撃ゲームス Vol.3

●表紙：テイルズ オブ グレイセス
●発売日：2009年11月20日
●価格：￥650（税込）　●ページ数：308





表紙は『テイルズ オブ グレイセス』（Wii）。メインヒロインではないキャラ（シェリア・バーンズ）が掲載されたことで、ファンの間ではちょっとした話題になった。発売直前のタイトルにフォーカスした号ではあるが、ゾンビゲームにフォーカスした「オールゾンビ謝肉祭 2009 WINTER」といった特集記事もある。巻頭インタビューは宮本茂氏。

特集タイトル　テイルズ オブ グレイセス

この号は、特集記事よりも発売直近のタイトルを紹介する「発売直前EXTREME」のほうが目立っていた。同コーナーでは『FFXIII』や『アサシンクリードII』（PS3／Xbox 360）も掲載されている。

ココだけのウラ話！

特集の1つである「ALL TIME GAME TIME」では、『パワプロクンポケット12』（DS）を紹介。きわどいイベントが存在することで有名な本作のイベント100個を掲載するなどあり得ない力の入れようだ。

電撃ゲームス Vol.4

●表紙：ファイナルファンタジーXIII
●発売日：2009年12月17日
●価格：￥650（税込）　●ページ数：356





『FFXIII』と同日発売ということで、第1号以降、ずっと厚く紹介してきた同作が再び表紙に。キャッチは「究極の幻想、究極の100頁」ということで、同作の解説・攻略記事が100ページ超掲載されるという、前代未聞のボリュームの特集が組まれた。総ページ数も電撃ゲームス史上最高の340。巻頭インタビューには北瀬佳範氏が登場した。

特集タイトル　ファイナルファンタジーXIII MANIAX GUIDE 導入編

「WORLD」「CHARACTER」といった基礎的な情報に加えて、「SYSTEM」「STORY」といった突っ込んだ攻略情報が見どころに。このほか、開発者へのインタビューやシリーズ作品の回顧録も掲載。

ココだけのウラ話！

実は、約100ページの記事のうちの十数ページは、シリーズ作品の名シーンを網羅して掲載するネタバレ記事。もちろんすべての作品をイチからやり直した。リアルに「死ねる」作業量でした♪

電撃ゲームス Vol.5

●表紙：METAL GEAR SOLID PEACE WALKER
●発売日：2010年1月22日
●価格：￥650（税込）　●ページ数：340





表紙は『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』（PSP）で、キャッチは「掌の中の共同戦線」。スネークの顔と作品のキーカラーである黄色を大胆に使ったデザインが目を引く。このほか、「PCゲームの逆襲」という、総合誌ならではの特集も組まれた。巻頭インタビューは『ファンタシースターポータブル2』（PSP）の酒井智史氏。

特集タイトル　METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

「拠点」「敵」「作戦行動」「英雄」「総括」の5段構えで、システムや作品の魅力を詳細に解説。「英雄」の項では、BIG BOSSの経歴を過去のシリーズを引き合いに出しつつ紹介している。

ココだけのウラ話！

この号では、「MEGANE IS COOL！」という、眼鏡の選び方を指南する企画記事も掲載された。「ゲームとは関係ないことも攻略しよう」というコンセプトの記事は、以後の号でもちょくちょく登場する。

とまどいを隠せなかった。このタイミングで本格的なファンになったので「RIVER新規」とされる。「桜の栞新規」ではない。同月からテレビ放映が始まった「マジすか学園」に激ハマる。

●**2010年1月　おしょうがメガネ特集で初メガネを購入**
今まで裸眼で放置していた視界がくっきりハッキリになり感動。でもプライベートであんまりかけているところを見ていない。ちなみに、このときこの企画に参加したほとんどの者がメガネを購入した。あと、メイドさんがメガネをかけてるのは、とてもよいと思います。

●**2010年2月　最年少だった新人編集のM川が辞める**
アルバイトから編集見習いとして働いていたM川が編集部を去った。電撃ゲームス編集部員は、いい意味でひと癖もふた癖もある歴戦の兵（ツワモノ）ばかりなので、まったく編集経験のない者は虎の穴に落とされるようなもの。それでも1年以上続けられればスーパー編集になれたかもしれないのに、残念だった。でも彼女持ちだったので、どうでもいいやとの評も。そして、新たに編集部で最も年下となったBrosは、自分より年下がいなくなったことで、仕事まわりで身の危険を感じた。

●**2010年2月　男塾先輩がAKB48劇場に初潜入**
1月中にAKBに関する勉強をひと通り終えた先輩は、ついに秋葉原のドンキホーテ内にあるAKB48劇場へと足を踏み入れる。劇場で公演を観るためには、メール抽選に当選しないといけないのだが、数十倍の倍率を勝ち抜き見事当選！　初めての公演はチームB 4th「アイドルの夜明け」公演だった。このとき出演していた平嶋夏海（なっちゃん）に心をしっかり奪われ、以来推しメンに。他編集部のきよし師匠らと、「電撃チームホルモン」を結成し、焼肉を食べながらアイドル談義に花を咲かせる日々が続く。

●**2010年3月　男塾先輩が劇場2回目に当選**
このときもチームB 4th「アイドルの夜明け」公演だった。しかも入場順が2順目だったので、ほぼ最前列をキープ。柏木由紀（ゆきりん）の細さに感動した。さらに同月に横浜アリーナで行われたコンサートでも感動する。

●**2010年4月　読者とツイッターで交流してみる**
『モンスターハンター』シリーズの企画で、ツイッター上で読者と交流した記事を掲載。手探りだったために交流時の進行はグダグダだったが、なんとなく新しいことをした気分になった。

●**2010年5月　男塾先輩が東京女子流にハマる**
エイベックスが送り出す5人組のガールズ・ダンス&ボーカルグループ「東京女子流」に出会う。この辺りから先輩は完全にアイドルDD（DD＝誰でも大好き）になっていく。

●**2010年6月　meganeに第一子誕生**
彰吾と命名。編集部でゲームばっかりやっていたはずなのに、やることはしっかりやってるんだなと関心された。というか、すでに結婚していたとか、結構衝撃的だった。俺たち何やってんだよとみんな本気でへこんだ。

●**2010年6月　電撃ゲームスが秋葉原から消える**
『ラブプラス＋』の表紙効果か、秋葉原で完売したとの説が流れる。でもほかでは普通に買えたので気のせいだったかも。

●**2010年6月　おしょう、アメリカでメガネをなくす**
例のメガネ企画で購入したメガネをアメリカの地で紛失。どうりでメガネかけてないわけだと理解。てゆーか、新しいの買いましょうよ。

●**2010年6月　てっしん、山手線の線路内外を一周**
『電車でGO！ 特別編 復活！昭和の山手線』内に表示された画面と、実際の景色を比較する企画。山手線を1周しながら窓越しに写真を撮り、何駅かは途中下車して建物などの写真も撮る。これを1人で行うのは地味にキツかった。

●**2010年6月　全員で山手線企画で各駅のそばを食べる**
ひたすらツラいだけの企画だった。かけそば怖い。

祝　え？　終わってしまうんですか!?　今、僕スク水着てますけど、ダメですか!?（けもみみ学園・兎耳みぃ太さん）

祝 もうちょっと早く言ってくれたら、終了決めたヤツ消してやったのになぁ～（魔法使い・まじかるうるふちゃん）



電撃ゲームス Vol.9

●表紙：ロスト プラネット2 ●発売日：2010年5月21日
●価格：￥650（税込） ●ページ数：292

物々しいメカといかめしい男たちが並ぶ表紙は『ロスト プラネット2』（PS3／Xbox 360）。キャッチは「集え。」の一言のみという潔さ。巻頭インタビューには、スクウェア・エニックス所属のアートディレクター、直良有祐氏が登場した。

特集タイトル ロスト プラネット２

「ルーキーをベテランに導く7日間強化プログラム」と題して、初心者が腕を上達させるためのステップを軍隊のマニュアルチックにまとめている。



ココだけのウラ話！

「No Game,No Life」が連載2回目。ライターの愛が込められたページだけど注目度は今ひとつ？



電撃ゲームス Vol.10

●表紙：ラブプラス＋ ●発売日：2010年6月18日
●価格：￥650（税込） ●ページ数：292

夏を目前にして、『ラブプラス＋』（DS）の高嶺愛花が表紙に登場。「初めての夏が来る。」という意味深なキャッチが男心をくすぐる！ 無料のゲームをピックアップして紹介する特集も掲載された。巻頭インタビューは内田明里氏。

特集タイトル ラブプラス＋

高嶺愛花、小早川凛子、姉ヶ崎寧々の3人のグラビア風イラストとともに、プロデューサーとディレクターのインタビューを掲載している。



ココだけのウラ話！

女の子が表紙になったので、読者から拒否反応があるかもと心配したが、むしろよく売れた（笑）。



電撃ゲームス Vol.11

●表紙：戦国BASARA3 ●発売日：2010年7月29日
●価格：￥650（税込） ●ページ数：308

表紙は今もなおブームが続く『戦国BASARA3』（Wii／PS3）で、キャッチは「英雄出陣」。同作のほか、ガンプラ30周年を記念した特集や、別冊付録であるXbox 360のソフトカタログも見どころ。巻頭インタビューは志倉千代丸氏。

特集タイトル モンスターハンターポータブル 3rd

100点以上の画面写真をもとに、ゲーム内容を解説＆推測する特集記事。右のように、デザイン面においてほかの記事と一線を画す試みも。



ココだけのウラ話！

ガンプラ企画に登場したスマイレージは驚異のかわいさ。意外と和田ちゃんがやんちゃだった！



電撃ゲームス Vol.6

●表紙：エストポリス ●発売日：2010年2月19日
●価格：￥650（税込） ●ページ数：308

表紙はA・RPGとして生まれ変わった名作『エストポリス』（DS）。「再燃せよ、伝説。」というかつてのファンの心をくすぐるキャッチが心憎い。巻頭インタビューには、『ドラクエ』の生みの親である堀井雄二氏が登場した。

特集タイトル エストポリス

「STORY」「SYSTEM」といった基礎的な情報と、キャラのイラスト＆バトル時の特徴を見開きでまとめたキャラクター解析を21ページにわたって掲載。



ココだけのウラ話！

「WE LOVE DOG & CAT!!」というペットの魅力に迫る癒し特集はなぜか本誌読者には不評だった（泣）。



電撃ゲームス Vol.7

●表紙：ゴッド・オブ・ウォーⅢ ●発売日：2010年3月19日
●価格：￥650（税込） ●ページ数：292

表紙は『ゴッド・オブ・ウォーⅢ』（PS3）で、キャッチは「戦神降臨」。巻頭インタビューには三並達也氏が登場した。また別冊付録として、Xbox 360のソフトカタログと、漫画「ロストプラネットバウンドレイブン」が付いてきた。

特集タイトル ゴッド・オブ・ウォーⅢ

世界最高峰のACTである本作を、世界観・キャラクター・演出の点から紐解いて紹介。ゲーム序盤の名場面をざっくばらんに楽しむ体験レポートも！



ココだけのウラ話！

スキンヘッドの編集長・おしょうがドーランを塗ってクレイトスの顔真似をしたのは黒歴史である。



電撃ゲームス Vol.8

●表紙：METAL GEAR SOLID PEACE WALKER ●発売日：2010年4月23日 ●価格：￥650（税込） ●ページ数：324

スネークとティガレックスが対峙する一風変わった表紙は、『METAL GEAR SOLID PEACE WALKER』のもの。キャッチは「潜入し、狩る」で、巻頭インタビューは小島秀夫氏。このほか、少女漫画特集など意欲的な企画もあった。

特集タイトル METAL GEAR SOLID PEACE WALKER

『MHP 2ndG』とのコラボなど、プレイヤーの間口を大きく広げた同作を、「任務遂行マニュアル」という体で初心者にもわかりやすく紹介している。



ココだけのウラ話！

この号から始まった『Solatorobo』連載をきっかけに、サイバーコネクトツーの松山さんと急接近!?

●**2010年6月 megane、積みゲータワーを構築**
子供ができてから家でゲームがしにくくなったmeganeは、ゲームソフトを買っても家に持ち帰らず、会社に溜めるようになる。一番多いときで46本もあった。

●**2010年7月 ガンプラ30周年企画にアイドルグループ「スマイレージ」が登場**
「アイドルとガンプラ」という、まったく対極にある2つをコラボさせた企画「女の子だってガンプラ作れるもん」に、新人アイドルグループ「スマイレージ」を起用。うろおぼえで衝撃的なガンダムを描かせたり、好きなゲームは『イニシャルD』、好きな車は「ハマー」という衝撃的な発言が飛び交った。主に福田花音がトラブルメーカーだった。一番印象的だったのは、スマイレージがおしょうに挨拶したときのおしょうの発言「若いな！」。なんのひねりもなく周囲を唖然とさせた。

●**2010年8月 「めざせ脱稿された世界！」という言葉が流行る**
もぐら商事の漫画に書いてあったセリフが、編集部員の心を打つ。以降、脱稿された世界を目指してまい進する。

●**2010年9月 じゅしが新婚旅行でスペインに**
妄想嫁疑惑、合成写真疑惑が浮上するが、どうやら本当にいるらしい。フラメンコが踊れるらしい。日本人かどうか、定かではない。

●**2010年9月 東京ゲームショウのマイクロソフトブースのコンパニオンさんがかわいかった**
Kinectの実演で踊っていたコンパニオンのお姉さんたちが、輝いて見えた。やらしい気持ちなど微塵もございません。

●**2010年10月 てっしん、荒木師匠にタジタジ**
モテ企画取材のため荒木師匠に脱「草食系」の心得を伝授される。「草食系は死ね！」と言われてヘコむ。

●**2010年11月 誌面リニューアル**
これを機に、ゲームス編集部員がいっせいにツイッターを始める。だが、日常的につぶやいているのは数名のみ。しかもゲームのことはほとんどつぶやかず。だって規制とかあるんだもん。あと雑誌の判型が変わったので、間違ったサイズでページを作ってしまうといったハプニングもあった。

●**2010年11月 週刊アスキーのイベントでリニューアル記念トークショー開催**
それなりに人集まったよね。アフィリア・サーガ・イーストのライブで最前列にいたおしょうにそっくりな人は、よくアイドルの現場で見かけます。情熱的にMIXを打っているので、最初おしょうさんがこっちの道に知らぬ間に入っていたと思って感動したものです（男塾先輩談）。

●**2010年11月 そみん、非電源ゲームを買いすぎて金欠に**
非電源ゲームコーナーのために高額のボードゲームやプレミアがついたテーブルトークRPGを買いあさった結果、自腹で10万円近く払うハメに。

●**2010年11月 てっしん、戦場カメラマンの渡部陽一氏にインタビューする**
TVで見たとおりの話し方で驚いた。そして話に感動した。

●**2010年11月 Brosが編集長の横の席になる**
「おしょうなら俺の横で寝てるよ」とつぶやきたいことが何度もあったそうな。

●**2010年11月 Bros、駅弁コーナー「全国G級駅弁」が始まり期待に胸を躍らせる**
美味しい駅弁が食べられる我得コーナー。毎回、全国各地から取り寄せ可能な駅弁を食べられる企画が始動。

●**2010年11月 男塾先輩がSKE48に出会う**
リニューアルに際してグラビアページが始動。人気アイドルグループのSKE48から松井珠理奈、平松可奈子、矢神久美が登場。キネクトのページでは松井玲奈も登場し、一気に誌面が華やいだ。最終的にSKE48の推しは平松に決定。もきゅもき

電撃ゲームス Vol.15

●表紙：モンスターハンターポータブル 3rd　●発売日：2010年11月26日　●価格：￥500（税込）　●ページ数：236

第15号で、電撃ゲームスは誌面を大幅に刷新。判型が大きくなり、右開きになった。記念すべき新装刊の表紙は、発売目前の『モンスターハンターポータブル 3rd』（PSP）。巻頭インタビューに代わる「クリエイターのDEEPな履歴書」には、松山洋氏が登場。アニメや漫画といったエンタメ系の記事は定例コーナー化した。



ココだけのウラ話！
第二特集として、『タクティクスオウガ』を題材に松野泰己氏、宮部みゆき氏、米澤穂信氏の鼎談を掲載。しかも価格は出血覚悟の500円。ぶっちゃけ、起死回生の一発を狙ったリニューアルだった。

特集タイトル
モンスターハンターポータブル 3rd
この号以降の特集記事では、ゲームを紹介するだけでなく、「なぜおもしろいのか？」「おもしろさの本質はなんなのか？」といったテーマを持って記事を制作している。本特集では、クリエイターのインタビューに加えて、シリーズ作品、武器、モンスターの系譜をたどることで、最新作である『MHP 3rd』の魅力を紐解いていった。



▲判型が大きくなり、ダイナミックなデザインのページが増えた。基本的な文章の読み方もタテ組みに変化。

電撃ゲームス Vol.12



●表紙：タクティクスオウガ 運命の輪　●発売日：2010年8月20日　●価格：￥690（税込）　●ページ数：228

表紙はファン待望のリメイクが決定した『タクティクスオウガ 運命の輪』（PSP）で、キャッチは「奏でよ、運命の輪舞曲」。巻頭インタビューには、『ストリートファイターⅣ』（PS3／Xbox 360）の小野義徳氏が登場した。

特集タイトル タクティクスオウガ 運命の輪
イラストが新たに描き起こされた同作を贅沢なレイアウトで紹介。新要素の紹介とともに、ディレクターの皆川裕史氏のロングインタビューも掲載。

ココだけのウラ話！
付録の『ラブプラス＋』の特製クリーナークロスは「編集部の」強い希望で企画が実現した（笑）。



電撃ゲームス Vol.13



●表紙：ファイナルファンタジーXIV　●発売日：2010年9月24日　●価格：￥650（税込）　●ページ数：324

「そうだ、冒険者になろう。」の合言葉が目印の表紙は『ファイナルファンタジーXIV』（PS3／PC）。巻頭インタビューには田中弘道氏が登場した。巻末には『ポケットモンスター ブラック・ホワイト』（DS）の記事も掲載されている。

特集タイトル ファイナルファンタジーXIV
本誌の発売直後にサービスが開始された同作のスタートアップガイド。「電撃の旅団」スタッフが「エオルゼア」の楽しみ方を初心者向けに解説した。

ココだけのウラ話！
巻末の逆開きで読む記事は、リニューアル後に右開きになることを想定していたりする。



電撃ゲームス Vol.16



●表紙：モンスターハンターポータブル 3rd　●発売日：2010年12月27日　●価格：￥650（税込）　●ページ数：204

前号に引き続き、発売直後の『MHP 3rd』が表紙に。付録として、ゲームの初心者を対象とした攻略冊子と、特製ポスターカレンダーがついてきた。その一方で、本誌では戦争を題材としたゲームの魅力に迫る特集を掲載している。

特集タイトル ゲームの中の戦場
『大戦略』や『戦場のヴァルキュリア』などジャンルを問わず戦場を舞台にした作品を紹介。戦場カメラマンの渡部陽一氏のインタビューも掲載。

ココだけのウラ話！
実は、「水曜どうでしょう」の藤村忠寿氏と嬉野雅道氏のコラムはこの号から本格スタートだったり。



電撃ゲームス Vol.14



●表紙：RED DEAD REDEMPTION　●発売日：2010年10月15日　●価格：￥650（税込）　●ページ数：260

赤が鮮烈な表紙タイトルは『RED DEAD REDEMPTION』（PS3／Xbox 360）。拳銃の横には作品の大テーマにかかわる「名誉か無法か」のキャッチが踊る。巻頭インタビューは『ヴァンキッシュ』（PS3／Xbox 360）の三上真司氏。

特集タイトル RED DEAD REDEMPTION
西部開拓史や舞台となる地方のリアルな地図で世界観を紹介しつつ、物語や主人公のアクションを詳細に解説。トリビア的なコラム記事も多数掲載。

ココだけのウラ話！
実は、表紙のロゴの上をよく見ると、次号でリニューアルすることがほのめかされているのだ！



祝 おい！ 終了したらみぃ太に恥ずかしい格好させられないじゃないか！ 続けろ!!（けもみみ学園・克耳みみ美）

ゅ。ちなみにこのとき、矢神がゲーマーと知り、のちに『MHP3rd』企画を立案することになる。

●**2010年11月　男塾先輩が犬を飼い始める**
生まれたばかりの子犬を2匹飼い始める。婚期が遅れる。

●**2010年12月　『MHP3rd』攻略付録第1弾が大変だった**
年末でHPが減りつつある宮下とまっつのLPが削られていった。SKE48から矢神久美、大矢真那もハンターとして登場。真那の天然ハンティングに誰しもがたじろいだ。矢神が双剣を「ふたごけん」だと思っていたことが発覚。

●**2010年12月　アラケン、本物の巨乳を知る**
「12／27だからわかる2010年の流行りモノ」という年末総まとめ企画で、イメージガールとして愛川ゆず季（ゆずポン）さんが来社。その巨乳を追う目が止まらなくなる。以降、電撃ゲームスはなにかとゆずポンを応援することに。パイレンジャー。

●**2010年12月　てっしん、超特大こんがり肉を食らう**
「モンスターハンターワールドｉｎ東京ドームシティ アトラクションズ」へ取材に行ったときのこと。1本￥6，000（税込）の肉を4人で食べつくした。巨大な骨は持って帰ってオブジェにしたかったな。

●**2010年12月　男塾先輩がSKE48の木本花音に出会う**
SKE48のグラビアに、4期生の木本花音が登場。まだSKEのメンバーになって間もない彼女だが、アイドル性抜群。

●**2010年12月　男塾先輩がアイドルグループ「ぱすぽ☆」にハマる**
旅をテーマにしたアイドルグループ「ぱすぽ☆」のライブを見て完全にハマってしまう。これをきっかけに、のちにグラビアをやることを決意する。

●**2010年12月　男塾先輩が大晦日のアイドリング!!!年越しライブに熱狂する**
12月31日、アイドリング!!!を年明けまで密着する取材を慣行。メンバーのオフショットを撮りまくる。

●**2011年1月　表紙のイラストが話題に**
『キャサリン』の表紙が、店で買うときに恥ずかしいと評判に。男なら堂々と買えばいいと思うよ。

●**2011年1月　アラケン、あやちと香菜ちゃんのかわいさに胸を締め付けられる**
『俺の妹がこんなに可愛いわけがない ポータブル』の取材で、ボイスを担当する竹達彩奈さんと花澤香菜さんにインタビュー。目の前でいちゃつかれたので割って入りたくなった。

●**2011年1月　誰かが「からあげ弁当を校了飯にしよう」と言い出す**
Brosがいつも食べてた「デカから6個弁当」（1kg以上）を全員ぶん頼もうぜって……。結局、実現しなくて、残念だったような、ホッとしたような。

●**2011年1月　ガチの心霊写真が撮れてしまった事件**
まっつが取材先の観音崎で誰もいないトンネル内を撮ったら、白い人型がはっきり写ってしまった。デジカメでも撮れるんだなぁと妙に感動した事件。

●**2011年1月　男塾先輩がSKE48の秦佐和子に出会う**
『MHP3rd』の企画で名古屋へ。SKE48のハンターとして矢神久美、中西優香、秦佐和子が登場。ゲーマーという噂を耳にしていたので秦（しゃわこ）にいろいろと質問するが、出てくる答えがマニアック過ぎて震えた。ゲーム中は先輩後輩関係なく、ときに冷たい視線を送る妥協を許さない姿勢に関心すると同時に、この子は必ずブレイクすると思ったもの。

●**2011年2月　じゅし・アラケン、石巻を取材する**
「世界ほやエキスポｉｎ石巻」取材のため、宮城県石巻市を取材する。ほやをはじめ、牡蠣や石巻焼きそばなど名物をたくさん食べて、やっぱり東北はいいなあとの思いを深める。この取材から約1カ月後に東日本大震災が発生。取材の関係者は無事

祝 電撃ゲームス最終号なの？ やっぱりね〜。なんとなくわかってけどね〜（けもみみ学園・ぽんぽ子ちゃん）



電撃ゲームス Vol.19

●表紙：HEAVY RAIN —心の軋むとき—
●発売日：2011年3月24日
●価格：￥650（税込） ●ページ数：188



ゲームクリエイターのみなさんが注目したゲームをお聞きする特集記事にて、多くの方から高い評価を得たタイトル『HEAVY RAIN —心の軋むとき—』（PS3）が表紙に。クリエイターのDEEPな履歴書では、日野晃博氏が登場。東日本大震災の影響もあり、最終的にはかなりのページが削られてしまった。

特集タイトル クリエイター71人が選ぶ2010年の注目ゲーム

国内外の気鋭のクリエイターが、2010年内に発売されたゲームタイトルで最も注目したものを語る特集。『HEAVY RAIN —心の軋むとき—』や『RED DEAD REDEMPTION』が人気を集めた。

ココだけのウラ話！

校了時期が東日本大震災と重なり、発売できるかわからない状態で校了することに。意外と編集部員たちはタフな神経を持っているんだなと思った。



電撃ゲームス Vol.17

●表紙：キャサリン
●発売日：2011年1月26日
●価格：￥650（税込） ●ページ数：204



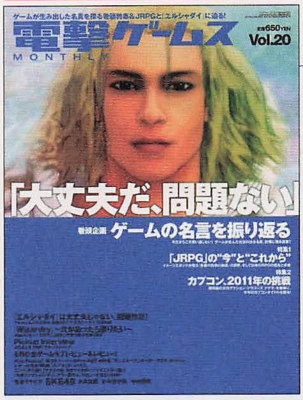
表紙は、強烈な赤色と扇情的なポーズをとる女性が刺激的な『キャサリン』（PS3／Xbox 360）。特集記事は、同タイトルのおもしろさを深く掘り下げる内容となった。クリエイターのDEEPな履歴書には須田剛一氏が登場。さらに、付録として『MHP 3rd』の超初心者向け攻略冊子も付いてくるお得な一冊。

特集タイトル キャサリンとオトナのゲーム

『キャサリン』を題材に、「大人が楽しめるゲームとはなんなのか」を探る企画。プロデューサー兼ディレクターの橋野桂氏へのインタビューを軸に、ゲームが秘めるエンターテイメントの可能性に迫った。

ココだけのウラ話！

元々、特集名は「ゲームと結婚」だったが、当の編集長が未婚なのでそこに深く突っ込めないことが判明。企画をイチから練り直した（笑）。



電撃ゲームス Vol.20

●表紙：エルシャダイ アセンション オブ メタトロン
●発売日：2011年4月26日
●価格：￥650（税込） ●ページ数：172



表紙は「大丈夫だ、問題ない。」でおなじみの『エルシャダイ アセンション オブ メタトロン』（PS3／Xbox 360）。このような心に残る名言を集めて振り返る特集記事をメインに据えつつ、30周年を迎える『Wizardry』の魅力に迫るサブ特集も掲載。クリエイターのDEEPな履歴書には、竹安佐和記氏が登場した。

特集タイトル ゲームの名言を振り返る

ゲームに出てくる名言から笑えるものや泣けるものをピックアップして、ベテランゲーマーたちが懐かしむ企画。当然、「大丈夫だ。問題ない」も、近年で最も重要な名言として考察している。

ココだけのウラ話！

言うまでもなく、電撃ゲームスは大丈夫じゃないし、問題だらけだった。せめて気持ちだけでもということで『エルシャダイ』のポジティブさに便乗。



電撃ゲームス Vol.18

●表紙：ニンテンドー3DS
●発売日：2011年2月26日
●価格：￥650（税込） ●ページ数：204



表紙を飾ったのは、雑誌と同日に発売されたニンテンドー3DS。目玉の企画として、同日発売の3DSタイトルを網羅したカタログ冊子が付属した。冊子内の紹介記事では、最も3DSを触っているであろうクリエイターにその感触をうかがっている。また、本誌には三国志や『龍が如く』に関する特集も掲載。

特集タイトル 発売日だからわかるニンテンドー3DS

2人組のアイドル「バニラビーンズ」とともに任天堂本社に突撃して、実際にソフトで遊んでみた！という企画。開発者へのインタビューや立体視の仕組みを解説する記事など多彩な内容だ。

ココだけのウラ話！

発売前のハードの取材ということで、手元に機材も情報もなく、実際に取材に行かなければ記事すら作れなかった……なんて裏事情もあったりする。

とわかってひと安心するも、石巻産のほやは全滅したとの知らせを受けて愕然。

●**2011年2月　おしょう、栗山千明インタビューに同席できず**
栗山千明ファンとして有名なおしょうだが、別件の取材で彼女に会う機会を逃した。二度と会うことはないだろう。

●**2011年2月　てっしん、『WWE SmackDown vs. Raw 2011』のメディア対抗戦で優勝**
電撃PlayStation、週刊ファミ通、GAME Watch代表のスーパースターを次々と撃破。メディア対抗戦で優勝したことがなかったのでうれしかったとのこと。

●**2011年2月　てっしん、『MHP3rd』メディア対抗ゲーム大会で惨敗**
相方のまっつと一緒に練習する機会がほとんどなかったのが響いた。でも攻略本チームが優勝したのでよしとしよう。

●**2011年2月　男塾先輩、念願のぱすぽ☆グラビア撮影**
世界初のぱすぽ☆全員メンバーグラビアを掲載。成田にある航空博物館にて撮影。外はまだ寒いのに薄着で撮影がんばってくれた。印象に残っているのは食堂で焼きそばを食べるあんにゃと、屋外撮影で寒くて笑顔を忘れたまこっちゃん。

●**2011年3月　電撃祭開催**
秋葉原のメインストリートに面した舞台で、おしょうのトークショーが開催され、えらい人だかりに。ほとんどのメンバーは、地下のブースで『MHP3rd』のリアル集会所のアテンドを行っていた。宮下は乃亜さんにアメをもらい骨抜きにされた。終了後、男塾先輩は同じく秋葉原で開催されていたぱすぽ☆のライブに行くも、すでに終了。これほどまでに電撃祭を恨んだ身内はいないであろう。

●**2011年3月　男塾先輩がSKE48の金子栞に出会う**
妹グラビア第3弾として、4期生の金子栞（金ちゃん）が登場。美少女であるが、完全に天然のため、用意したバスケ少女というシチュエーションは無理があると思いきや、フリースローを連続して決めまくるといった一面を見せて驚かせる。「わたしバスケうまいですよー」という気の抜けたコメントからは想像もできない動きをする彼女の今後の活躍を期待してます。

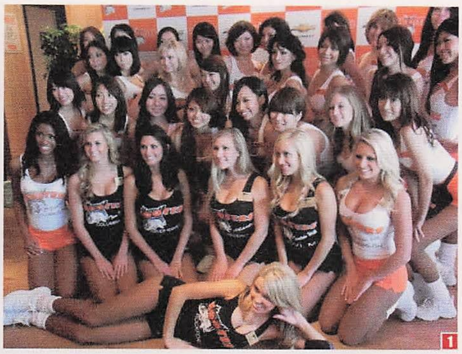
●**2011年3月　東日本大震災が起きる**
校了間近だったが余震のなか、誰も休まずに本を出そうとしたのは感動した。でも正直、休んでもいいんじゃねぇかとも思った。震災の影響で、帰社&帰宅困難者が続出。いくつかの企画も飛んで、いつもの1・5倍くらい台割を変更した。ここから1カ月くらいは、本当にどうなってしまうか不安な日々を送っていたような気がする。そんなときこそ、俺たちは雑誌を作っていかないとダメなんだなと、初心に返ったかどうかは定かではない。コンビニから物がなくなるのは、独身男性にとっては本当につらいですよ。

●**2011年4月　アラケン、かな恵ちゃんに会って心温まる**
ただれた編集生活のなか、早起きをするきっかけになったアニメ「しゅごキャラ！」の主人公・日奈森あむを演じた伊藤かな恵さんにインタビューでお会いして、何か1つの山を越えた気分になる。実は電撃ゲームスの前身にあたる雑誌・電撃DS&Wiiでは喜多村英梨さんの連載ページを担当していたこともあり、なんとなく締めにふさわしいインタビューだった。

●**2011年4月　じゅしがM川を五反田のホテルで発見**
昨年編集部を去ったM川が、五反田のビジネスホテルでホテルマンとして働いているところを発見する。

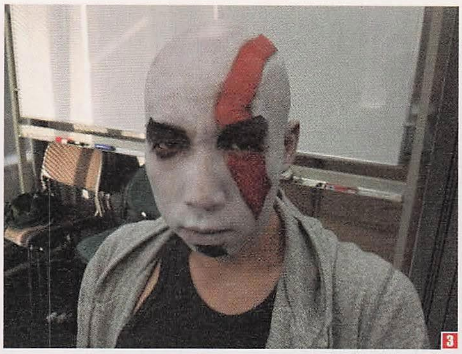
●**2011年5月　『DARK SOULS（ダークソウル）』の発売が待ちきれなくなる**
『デモンズソウル』にどっぷりハマったまっつにとって、その正統な後継タイトルにあたる『ダークソウル』はずっと気になっている。こんなに続報が気になるタイトルは、『バーチャファイター2』以来とのこと。まっつの生きる希望。

祝 世界征服する前に最終号とは、さすがに私の計算外だったけど、まぁ仕方ないね（けもみみ学園・たぬき先生・科学者）

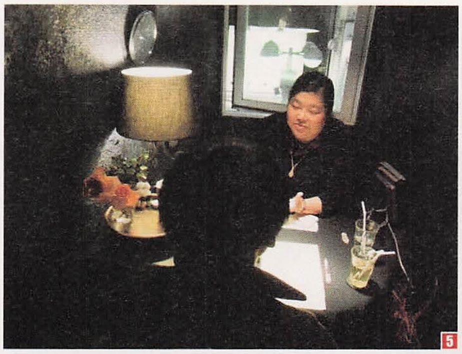

1



2

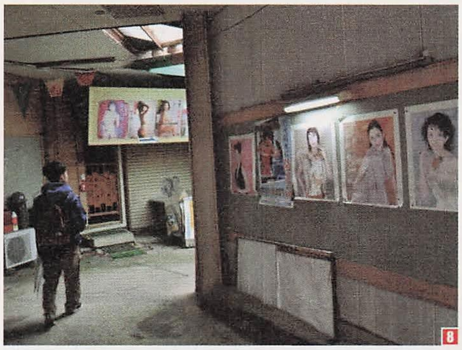

3

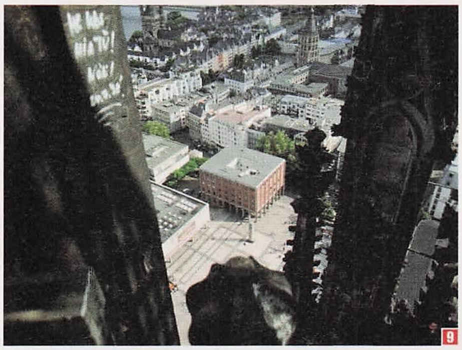

4


5


6


7


8


9



10


11

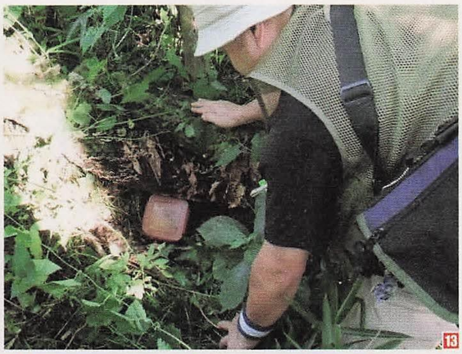

12

1フーターズのオープニングイベントに潜入したアラケン。やっぱ、パツキン美女だな！ 2『マインドジャック』の取材で、なぜか護身術「クラブマガ」を体験するてっしん。銃やナイフなどを持った相手から身を守る術を教わり、その後暴漢を返り討ちにしたとかしていないとか。3Vol．7の『ゴッド・オブ・ウォーIII』記事用にクレイトスさんメイクをしているおしょう。思い切りがもう一歩足らず、ボディペイントは断念した。4Vol．15の特集「ゲーマーだから〝モテ〟も攻略してみました」では、リアル女性に歩み寄ってみたりもした。5噂の占い師・北原サビアン先生に人生を占ってもらったアラケン。言うことを素直に聞くべきだった。6城めぐり企画で男塾先輩が出会った真田幸村。長野は意外と近かったのでまた遊びに行こう。7Vol．16の特集「アナタの積み□□教えてください！」で取材した杏野はるなさんの事務所の様子。ゲームに関するグッズが所狭しと飾られていた。8「世界ほやエキスポ in 石巻」取材で立ち寄った石巻にあるピンク映画館で興奮するアラケン。「黒髪マダムレズ」が好評公開中だった。92009年、ケルンで開催されたGamescomに向かったおしょう。1人寂しくケルンの大聖堂に登り、てっぺんから街並みをパチリ。10『侍道4』のCMに出られるからエキストラとしてちょっと日光江戸村まで来ない？ と言われて、ホイホイと出かけたmegane。朝5時に現地集合だったため前泊して、超絶寒いなか（11月）で着流し1枚で撮影に参加した。しかし、TVで流れたCMには映らなかった。11まっつが「ゆるくて怖い心霊スポット探訪」の取材先で撮った一枚。机に座っている市松人形は、マスコットキャラの「ロケット☆乱ちゃん」だ。12今年の2月に石巻へと訪れたじゅしとアラケン。石ノ森萬画館の前にはオリジナルヒーローの「シージェッター海斗」が立っていた。がんばれ石巻！

楽しかった取材



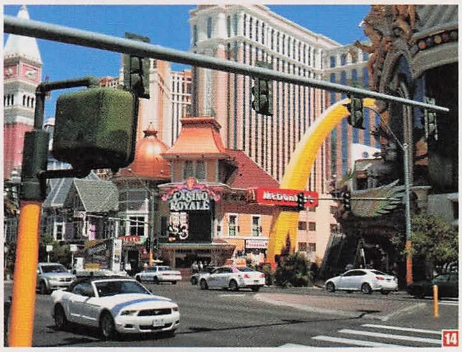
15


13



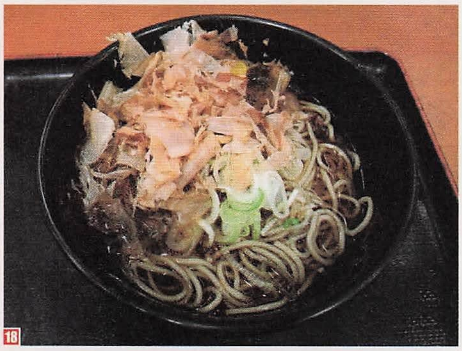
17

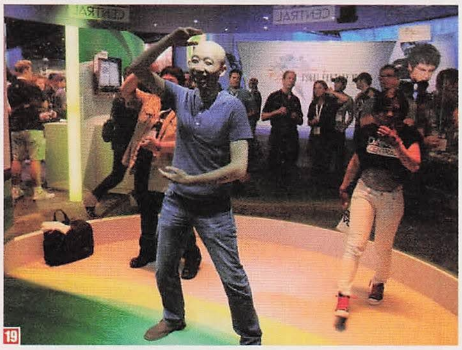

16



14

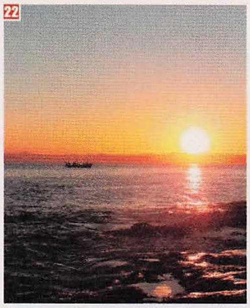

20


18


19

祝 ククク……終了後は編集部員から怨念がたくさん集められそうだな……（最強の悪・ダークデビルンさん）

13 GPSを頼りにお宝探しをする企画「ジオキャッシングでお宝探し!?」を担当したてっしん。埼玉県のとある森のなかで、蚊に刺されまくりながら、入浴剤などが入ったお宝を見つけた。14 ゼニマックス・アジアさんのご厚意で、ラスベガスで行われたカンファレンスに参加することになったmegane。ラスベガスのストリップ通りを端から端まで、アニソンをガンガンかけながら練り歩いたらしい。ちゃんと取材もした。15「電車でGO!」の企画で、鉄道博物館を訪れたてっしん、まっつ、アラケン、バイト1号の4人。観光客に撮影してもらってこのドヤ顔。16 猫が男塾先輩に近寄ってくる。餌付け禁止と言われても、餌をやる手が止まらない。17「積み□□教えてください」企画で、コレクター宅に保存してあったソーラーカーの「ソラえもん」を発見したじゅし。よく見るとドラえもんの頭部にのび太が乗っていてちょっと怖い。18「電車でGO!」企画では、編集部員が山手線の各駅に出かけて、駅構内外でかけそばを食らいまくった。写真のかけそばは、高田馬場駅でてっしんが食べたもの。かつお節とたくあんが入れ放題だったのが嬉しかったとか。19 昨年のE3でKinectを初体験したときのおしょう。なお、Xbox 360のアバターに登録されているスキンヘッドのモデルはおしょうがモデルという噂はまったくの誤報。20 フーターズに遊びにいったじゅし、男塾先輩たち。通常営業だったのでパツキン美女はいなかったが、やっぱり黒髪もいいよな! 21 グラビアに登場したくれたことのある、ぱすぽ☆メンバーのオフショット。写真に写ってはいないが、現場にいた男塾先輩の表情はニヤけきっていたことだろう。22「ゆるくて怖い心霊スポット探訪」の取材で、まっつが今年の元旦に撮った初日の出。場所は神奈川県横須賀市にある観音崎公園。23 石巻市内でじゅしとアラケンが牡蠣を食した飲食店。あ～牡蠣食いたくなってきた!


22


23


21

卒業生からのメッセージ

ここまで、いろいろなことがあったけど、僕たちは元気です――。全21冊、魂を込めて本誌を制作してきたスタッフたちが、最終号を作り終えてその想いを文章で綴ります。みんな、卒業おめでとう。

僕たちのテーマ
「電撃ゲームスの思い出」
「将来の夢」
「最後にぶっちゃけ言いたいこと」

将来の夢　てっしん

電撃ゲームス編集部に入る以前はパンクラスの道場やスポーツクラブで練習していたこともあったが、忙しさを理由に退会していた。しかし電撃ゲームスの企画でクラブマガを体験したり、プロレスのコーナーを始めたりしたことで、私のプロレス、格闘技魂がメラメラと燃えてくるのがわかった。これまで宮本裕向、忍、男色ディーノ、HARASHIMA、棚橋弘至、曙、KONISHIKI、飯伏幸太、長島☆自演乙☆雄一郎、アブドーラ・小林の各選手にインタビューしたなかで、最も感銘を受けたのがアブドーラ・小林。将来は有刺鉄線、蛍光灯、剣山を駆使したカリスマデスマッチファイターとなるのもいいかもしれない。そして「草食系は死ね！」と言った荒木師匠を見返してやろうと思う。

将来というかかつて俺が描いた夢　男塾先輩

小学生の頃の夢は仮面ライダーになることでした。中学生になって、仮面ライダーの中の人になりたいと思いました。高校生になって、仮面ライダーの中に入るにはどうしたらいいんだろうと考え、とりあえず柔道を始めてみました。それなりに強くなって、県大会でもいい成績を残せたので、完璧に仮面ライダーの中の人になれると思いました。百歩譲ってライダーマンくらいには完璧なれると思いました。でも、誘いを受けたのは自衛隊とか消防士とか警察官とか、どう考えても仮面ライダーより弱い感じの職業でした。すごく悩みました。俺は仮面ライダーになりたいんだもの。高校を卒業して、俺はなぜか接骨院で働いてました。本当に強い男というものは、優しい男だろう。傷ついた敵にさえ手を差し伸べるような男だろうということです。でも、差し伸べた手の先にいたのは、巣鴨のおばあちゃんたちでした。これはいけないと思いました。氷川きよしより人気が出てしまい、孫の婿にされそうになりました。もうわからなくなりました。そうか、これが仮面ライダーになってしまった男の悲劇なのかとも思いましたが、俺はまだ仮面ライダーになっていません。途方に暮れた俺は、なぜか出版社でゲーム雑誌を作ることになってしまい、締め切りという名のカメバズーカと死闘を繰り広げたのです。カメバズーカは体内に核を持っているので、とても恐ろしいヤツなのです。俺は校了がとても怖くて震えていました、12年くらい。時は流れ、今年で34歳になってしまう俺ですが、まだ仮面ライダーの中の人になる夢は諦めていません。でもさすがにもう難しいかなと思うので、最近はアイドルちゃんばかり応援する感じになってしまいました。完全に俺は終わコンです。倉田てつをさん、ごめんなさい。俺は太陽の子にはなれそうにありません。でもライブ会場でサイリウムを振る俺の姿は、てつをさんがリボルケインを振るう姿にとても似ていると思いますよ。だから俺は、もうちょっとだけがんばろうと思います。信じ続ければ、ガタキリバですね。

電撃ゲームスの思い出　アラケン

アニメ＆漫画コーナーの記事を作るのは楽しかった！　アニメの脚本家に好きなアニメについて語ってもらったり、漫画家にほかのオススメ漫画を教えてもらったりという企画は、実は世にほとんど出ていないので。アニメコーナーは、「俺の妹」の倉田英之さん、「スタドラ」の榎戸洋司さん、「これゾン」の上江洲誠さん、「電波女」の綾奈ゆにこさん、「日常」の花田十輝さん、漫画コーナーは「まんがの作り方」の平尾アウリさん、「放課後のカリスマ」のスエカネクミコさん、「プロレスメン」のジェントルメン中村さん、「君に届け」の椎名軽穂さん、「プ～ねこ」の北道正幸さん、「コッペリオン」の井上智徳さん……と、なんだか信じられないくらいの豪華な面子にお話をうかがってきました。こうして思い返すと、ゲーム雑誌がインタビューするようなラインナップじゃないですね。「この人にお話を聞きたい」という熱意だけをたよりに企画書を送り、それを検討していただいて、許可をいただいたら記事にまとめる……という一連の流れは、単純ですが、とてもやりがいのある仕事でした。例えるなら、毎月、好きな人に告白してるみたいなもんですね。締め切りに追われながらですけど。取材にご協力いただいたみなさま、ありがとうございました。そして最後に、「世界ほやエキスポ in 石巻」の記事は、宮城在住のスタッフのみなさんのご協力のおかげで、とても素敵なものになりました。いつか取材ができるようになったら、またみなさんと一緒に記事を作ることができるように、僕も微力ながら応援していきたいと思います。

電撃ゲームスの思い出　じゅし

これまでいろんな雑誌の進行を見てきましたが、ぶっちゃけ最凶でした。印刷所の営業が2人も入院した雑誌は初めてです。そのわりに編集部員はみんな健康ですね。そうでもない？　電撃ゲームスの一番の思い出は、やっぱり「世界ほやエキスポ」取材です。石巻に取材に行ったちょうど1カ月後にまさかあんな大災害が起ころうとは……。そもそも、ほやエキスポは5月末開催予定だったので、2月の掲載は少し早いのでは？　という意見もありましたが、少しでも先にプッシュして盛り上げようぜ！　と、2月での掲載に決めたのでした。もし、3月の掲載だったとすると、ちょうど石巻取材中に大震災に直撃していたかもしれません。ほやはすべて流されてしまい、ほやエキスポはもちろん中止。そもそもほやの養殖を再開し、出荷できるようになるまでは最低でも6年はかかるという見通しだそうです。でも、ほやエキスポの関係者のみなさんはくじけていません！　必ず復活させると意気込んでいます。その意気込みに負けないよう、電撃ゲームスもきっと復活！　できるかな？　じゃ、また会う日まで……。

電撃ゲームスの思い出　まっつ

読者ページの「もぐら商事」がとてもしんどかった。深刻なハガキ不足で、投稿ハガキと偽って、自作自演でネタを書いているときがとてもキツかったです。迷走してました。もちろん今も迷走しています。

電撃ゲームスの思い出　雅

電撃ゲームスを21号ぶん、企画の立ち上げから数えると約2年を改めて振り返り思うのは、いい実験場だったなと。ゲーム誌の編集を続けて今年で16年ほどになりますが、思いついた企画をここまで実行できるゲーム雑誌って、あまりないように思います。実際の話、ゲーム雑誌というのはどうしても解説書な側面が強く「そういう記事はゲーム雑誌の定石から外れる」「レイアウトを組むうえでの体裁にそぐわない」といった縛りがいろいろとあり、思いついてもできないことが多々あるのです。世の中には、電撃ゲームス以上に変わったことをやっているゲーム雑誌もありますが、それはそういうことをやって行こうというコンセプトに基づいたものであって、それもまた1つの縛りなわけです。電撃ゲームスに関しては、そういう縛りがホントに少なかったなと。もちろん、本誌にも縛りとなるコンセプトはあり、それが誌面のリニューアルなどに表れているのですが、それを「これはおもしろいのでは？」で解くことができてしまう。おかげで、これまでにない実験的な企画記事をやることができ、作り手としても非常に楽しめました。こうしてできた記事には賛否両論もありましたが、それこそが電撃ゲームスのよさなんじゃないかなと思います。

電撃ゲームスの思い出　そみん

「身はたとひ　武蔵の野辺に　朽ちぬとも　留め置かまし大和魂」。高校のころに読んだ本で出会った、この吉田松陰の辞世の句。いろいろな意味で、とても好きです。大和魂ならぬ電撃ゲームス魂も、読者の方々の心に留めておいてもらえるとうれしいですね。メガネ特集とか山手線一周かけそばレビューとかプロレスコラムとか、ゲーム雑誌の枠組みを超えたフリーダムな記事をも許容する、なんだかフシギな魂を持った雑誌だったと思います、電撃ゲームスって。個人的には、携帯電話用ゲームや非電源ゲーム（ボードゲームやテーブルトークRPG）など、自分が趣味で遊んでいたものも好き勝手に記事にできたのがよい思い出。ちなみに、次のお仕事として日本ファルコムの30周年記念本を作るべく、『ソーサリアン』や『スタートレーダー』といった往年のファルコムPCゲームを遊びなおしていたところ、ついつい『ラストハルマゲドン』や『エメラルドドラゴン』といった仕事とは無関係のレトロPCゲームにも手を出してしまい……、まずいですねえ。

電撃ゲームスの思い出　megane

自他ともに認めるXbox 360信者の僕ですので、電撃ゲームスの思い出といえば、やはりXbox LIVEのコラムを1年以上続けられたうえに、Xbox 360の小冊子を2冊も作れたことがよかったです。初回のコラムで実績について語らせてもらいましたが、当時の校了者の1人だった倉西さんに「Xbox LIVEについての魅力がよくわかった」と言ってもらえたのは非常にうれしかったですね。小冊子ではさまざまな方面から「Xbox 360を周りに勧めるのにいい冊子」と言ってもらえて、ああ、必死になって作ったかいがあったなと。そんなわけでこっそりとXbox 360をヒイキにしつつ自分のページを作ってきましたが、総合誌がなくなることでXbox 360について紹介できる場所が減ってしまうのが個人的に残念ですね。あ、実績は42,289になりました。

電撃ゲームスの思い出　デスク　宮下

電撃ゲームスの思い出ですか。2年近くたちましたからね、思い出もたくさん。何を書きましょうか。現在、電撃ゲームス Vol.21、つまりこの号の校了中なんですが、校了中はどういうわけか無性にゲームがしたくなります。試験勉強中に片付けをしたくなるのと同じ現象です。それでもゲームをガマンしてエライぞ、俺、と思っていたら、気づくとTwitterでつぶやいていたりするので気が抜けません。ただの逃避ですね。話は変わりますが、もう半年近く続けている『タクティクスオウガ 運命の輪』は、Lルートで一度クリアして、W.O.R.L.D.を使って今はCルートで4章までできました。進みは遅いです。オリジナル版の頃から変わらず顔グラ固有のキャラをメインに使っていますが、今作では固有キャラが結構な人数に増えるので、そろそろ使いどころで悩み始めています。特にバイアンとか。あと、武器スキルが頭打ちになったキャラが多いので、今は別の武器スキルを育て始めています。毎日の通勤時間はほぼこのゲームで費やしてますね。先日、駅のホームで最終電車を待っていたとき、反対側のホームに某■メーカーの宣伝部の方がいらっしゃったんです。私に気づいていただいたようなんですが、こちらはホームに出るなりゲームを立ち上げて、まったく気がつかず。後日メールで指摘されました。ごめんなさい。そんなことより話が変わりすぎました。電撃ゲームスの思い出……なーんて正直、毎日が思い出なので、ここで語りつくすことなんてできそうにありません。大変だったけど、楽しかった。これまでの8ページで、その一端を垣間見ていただけたのではないかと思います。これまで読んでいただいた方に、電撃ゲームスが思い出の雑誌になってくれることを、ただ願うばかりです。

最後にぶっちゃけ言いたいこと　Bros

Vol.1から約2年。最初は攻略担当として呼ばれていたはずなのですが、最近は攻略タイトルがほとんどなく、分割番長になりつつありました（※分割＝1ページ未満のゲーム紹介）。攻略といえば、記念すべきVol.1の付録「攻略MANIAX 2009 SUMMER」。"続きの冊子を作るときに困らない"名前をつけていましたが、その心配は杞憂に終わり、その後は一度も攻略冊子は付きませんでしたね……。まぁ、月刊誌での攻略は、いろいろと時期が重要なのです。あるタイトルの発売直前に雑誌が出るとすれば、その号では攻略できず、1カ月後に初めて攻略できることになります（攻略は基本、ゲームタイトルの発売後から）。"情報の鮮度"という観点から見れば、基本的に発売直後のタイトルをメインに扱うことが多くなりますし、発売から時間がたつほど、攻略に対する需要は落ちていきます。なので自然と、企画性のある特集などの"攻略以外の情報"が好まれることが多かったように思えます。個人的には、いろいろなゲームの攻略を読んでいるだけでも楽しめるのですが、そういった方はやはり少数派のようで……。リニューアル後は、その傾向がより顕著になったといえるでしょう。とはいえ、おかげでいろいろなことが学べましたし、雑誌の立ち上げからかかわったのも初めてのことだったので、非常にいい経験になったと感じています。私はこれから専門誌のほうで活動を続ける予定ですが、総合誌の「電撃ゲームス」だからこそできた企画もたくさんありました。そのような記事がこれから読めなくなると思うと……少し寂しくなりますね。

最後にぶっちゃけ言いたいこと　副編集長　野村

こんにちは、そしてさようなら～。電撃ゲームス副編集長の野村です。まずぶっちゃけ話を1つ。2010年11月26日に発売されたVol.15、通称・リニューアル号では、私が主導で仕込んできた『タクティクスオウガ 運命の輪』の鼎談企画とコラボレーションイラスト企画を実現させましたが、Vol.16以降は特に企画を作ることもなく、ぶっちゃけ電撃ゲームスにはかかわっていないに等しい状況でした（別の仕事がメインでした）。校了だけは人数が必要なので手伝っていましたが……。そんなわけで、リニューアル後の思い出はほとんどないですね、はい。ゲームメーカーさんの担当もすべて外れましたし。で、電撃ゲームスの思い出となると、リニューアル前のVol.1～14が該当するわけでして、300ページを超える超極厚の月刊ゲーム雑誌というコンセプトを作ったのも実は私です。リニューアル前は大手ゲームメーカーさん数社の担当編集でして、さまざまな大型企画を動かしていました。個人的に思い出深いのは『FFCC クリスタルベアラー』『光の4戦士 -ファイナルファンタジー外伝-』『ニーア』『ソラトロボ』『ラストランカー』『ゴーストトリック』の独自企画、『MHP 3rd』の記事1発目の長文インタビュー、『タクティクスオウガ 運命の輪』の1発目の記事、Xbox 360付録あたりでしょうか。もっといろいろあると思いますが、すみません、思い出せません。といっても、これらを自分で編集することは稀で、企画を作ってゲームメーカーさんと相談し、なんとか実現させるためにプレゼンを繰り返す……そんなことをメインの仕事にしていました。すべての記事の統一コンセプトは「電撃ゲームスでしか読めないものを作る。載っている素材が他誌と少しだけ違うとか、そういうことではなく、根本から違うもの。そして、そのゲームを好きな人が読んだらワクワクする！」。こんなコンセプトでリニューアル前はすべての記事を染めていこうと思っていたわけですが、実現できた記事もあればそうでないものもあり、個人的に残念な気持ちも大いにあります。自分自身で編集を担当した記事に関して思い出深いのは、「編集長座談会」と「攻略本座談会」です。この2つはかなりぶっちゃけた内容だったと思うのですが、いかがでしょうか。こんな一風変わった記事を作った理由はただ1つ、「電撃ゲームスでしか読めないものを作る」です。最後に1つだけ。どの記事も今見ると「はっちゃけ不足」な印象。日頃から「はっちゃけるべきじゃない？」みたいなことを会議で言ってきたのですが、通らなかった（苦笑）。雑誌の方向性を揃えるうえで、意見が通らないのは当然のことなのですが、個人的にはもっと「はっちゃけた雑誌」にしたかったですね。例えば、巻●ぐ●う●このイラストが全ページに載っているとか。あっ、そんな雑誌、発売できませんね……おあとがよろしいようで。



電撃ゲームススタッフ一同による次回作にご期待ください！

編集長・おしょうの最後にひと言

電撃ゲームス編集長・千木良章

まずは電撃ゲームスがファイナルを迎えるにあたり、読者の皆さんには突然の告知の形となってしまい、本当に申し訳ありません！ 2009年9月の創刊以来、ひたすらブ厚い電撃ゲームスや、ヘンな電撃ゲームスを作り続けてきた編集部ですが、このVol.21でひと区切りとさせていただくことになりました。

思えばいい意味でも悪い意味でも（まあ主に悪いんですが）「右往左往」→「試行錯誤」→「とにかくやってみよう！」といった、いきあたりばったりの雑誌だったと思います。自分がかつてゲーム雑誌のイチ読者だったときに、とにかくヘンなことや、幅広いこと、やりすぎなことをやっている雑誌が好きだったこともあり、かなーり（自分以外の編集者のものも含め）趣味に走った雑誌になっちゃったかもしれません。あと、しっかりとクリエイターの声を伝える雑誌が少なかったこともあり、そこに力を入れたかった、という面もありましたね。読者のみなさんの目から見た電撃ゲームスは、いかがだったでしょうか？

余談ですが、今号P.46の『ウィザードリィ』特集でベニー松山さんにお話をうかがった際、自分がかつて好きだったゲーム雑誌、ファミコン必勝本のことを、ベニーさんの小説をはじめとして、今でもけっこう覚えていることに気づきました。この電撃ゲームスも、10年くらい経ったあとで「なんかヘンなことやってる雑誌があったなあ」と、たまに思い出してもらえれば幸いです。



春風明日菜役
伊藤かな恵
（写真右）

青二プロダクション所属。代表作は「しゅごキャラ！」（日奈森あむ）、花咲くいろは（松前緒花）など。歌手としても活動中で、5枚のシングルをリリースしている。

×



沢夏琴音役
喜多村英梨
（写真左）

アーリーウィング所属。「とらドラ！」（川嶋亜美）、「魔法少女まどか☆マギカ」（美樹さやか）のほか、『ドリームクラブZERO』（みお）などゲームへの出演も多数。



INTERVIEW

ついついボールをほむほむしちゃう？「そふてにっ」の気になる舞台裏！

どこに飛んでいくかわからない！主役キャラの魅力とは

――好評放送中の「そふてにっ」ですが、一言で作品を表現するなら……？

伊藤　「ゆるいけど激しい」です。白玉中ソフトテニス部のゆるい雰囲気に、ツッコミとボケがテンポよく詰まっていて飽きない作品になってます。あ、一言じゃないですね（笑）。

喜多村　まさに「そふてにっ」という感じですかね。ソフトテニスのボールみたいに柔らかいんだけど、弾力があってどこに飛んでいくのかわからないという。

伊藤　そうそう、前にラケットでボールをちょっとだけ打ったこともあったけど、力加減が難しいよね。番組のラジオ（そふてにっくれでぃお！）の企画で握力を鍛えるために、ボールを握ったりもしています。

喜多村　それで疲れちゃって、結局、計測のときに握力が落ちちゃったんだよね！　持ってるとついほむほむしちゃうから、手持ちぶさた用にはいいんだけど……。

――なるほど。お2人の演じるキャラはどんな女の子なのでしょうか？

伊藤　明日菜は、部活に対しては一生懸命なんですけど、妄想の世界に入ってしまうことが多いんです……。でも、自分に向けられた好意には鈍感という抜けたところもあって、ほんわかしてかわいい女の子です。

喜多村　琴音は、一番男らしいですね。ボーイッシュで熱血バカ的で、でも顧問の三島木先生に恋心を抱いていたり、女の子らしい表情もちゃんと合わせ持っています。

――そんな明日菜と琴音を演じていて、自分に似ているな～と感じる部分はありますか？

伊藤　明日菜の妄想とはちょっと種類が違う



ソフトテニスに打ち込む仲間たち
白玉中学校の女子ソフトテニス部員はとってもマイペース。でも強くなりたいという気持ちはみんな一緒！



時には熱血 時には妄想全開！
日々部活に励む明日菜だが、ふとしたことから淫らな妄想に浸ってしまう。将来の目標は「男を惑わす女豹」。



踊ってないしスパイスもない!?
ライバル校・赤玉中との対決時の一幕。琴音は自分の技（？）にトリッキーな名前を付ける癖があって……。

MUSIC

OP&EDテーマソングも絶賛発売中！

アップテンポで作品のにぎやかさにぴったりな、ULTRA-PRISM with 白玉中ソフトテニス部（伊藤かな恵、喜多村英梨、伊藤静、明坂聡美、矢作紗友里）によるOPテーマ「るーるぶっくを忘れちゃえ」が好評発売中。また、本ページのインタビューにも登場している伊藤さんによるEDテーマ「つまさきだち」もいよいよ発売！　初回限定盤はPVを収録したDVDが付属するファン必携の一品となっている。



OPテーマ
るーるぶっくを忘れちゃえ
ULTRA-PRISM
with 白玉中学校女子ソフトテニス部
●発売中（4月27日発売）
●ランティス
●￥1,200（税込）



EDテーマ
つまさきだち
伊藤かな恵
●発売中（5月25日発売）
●ランティス
●通常盤：￥1,200／初回限定盤：￥1,800（各税込）

　※OP＆EDテーマソングのCDジャケットはいずれも初回限定盤のものです。

んですけど、休みの日にどこに行って何をしようかと考えるのは好きなので、似てるのかな？ 逆に、似てないところは髪型と色ですね。頭にぴょこんと毛が3本立っていてかわいい……って、これは私の感想ですね(笑)。

喜多村 私は、琴音にはそんなに似てないですね〜。自分がマイナス志向なところがあるので、琴音の勢いとかノリでなんとかするってところには憧れちゃいますけど！

明かされるお2人の部活秘話！ 収録現場の空気も作品の味に

―白玉中メンバーのように、部活に打ち込んだ思い出はありますか？

喜多村 私利私欲のために、パソコン部、囲碁将棋部、文芸部に在籍してた時期はあるんですが、どれも幽霊部員だったので学校にいる時間はとっても短かったです(笑)。ガチな部活の話はかな恵ちゃんに任せる！

伊藤 えっ!? ……私は、高校のときに先輩に憧れて演劇部に入ったんですけど、台本を自分たちで作ったり、合宿したり。高校の思い出は部活しかないってくらいに打ち込んでました！

―にぎやかな作品ですが、アフレコ現場はどういった雰囲気ですか？

伊藤 ずーっと長く続いている作品のような雰囲気があって、とってもやりやすいです。ムードメーカーはキタエリちゃんですね。

喜多村 肩の力を抜いて臨んでいるんだけど、演技では「しっかりと締める」のが上手い人ばかりなんです。収録の前にみんながリラックスしてることも、作品の味になっていってるんじゃないかな？ 秋山千歳役の伊藤静さんは、役のままという感じですよ(笑)。

―「そふてにっ」の放送は終盤に差し掛かっていますが、見どころを教えてください！

伊藤 個性豊かな新キャラが続々登場して、よりにぎやかになっているので、いろんな子に注目してもらいたいです。白玉中がほかの中学校に刺激を受けて、さらに生き生きしていくところもお見逃しなく！

喜多村 (小声で) ほら、エンディング歌ってますって話もPRするんだ！

伊藤 (小声で) 私が歌っている「つまさきだち」のCDも発売になりましたので、みなさんよろしくお願いします。

喜多村 そこは小声じゃなくていいよ！

伊藤 あっ(笑)。とても元気で「部活っぽい」曲なので、ぜひフルで聴いていただければ嬉しいです！



BD&DVD そふてにっ 第1巻

●2011年6月22日発売 ●BD版：¥7,140／DVD版：¥6,090（各税込） ●ジェネオン・ユニバーサル ●TV・Webでも好評放送&配信中

春風明日菜をはじめとする白玉中学校女子ソフトテニス部の活動を、ゆる〜くにぎやかに描く「そふてにっ」。そんな本作のBD&DVDが、いよいよリリース開始！ アニメ本編の第1話と第2話のほか、新作オマケアニメ、オーディオコメンタリーも収録される。初回限定版には、特典としてWEBラジオを収録したCD-ROM、特製の解説書、アイキャッチイラストカードを同梱！ ぜひ予約してゲットすべし。

乙女の胸に詰まった「夢」と「希望」をプレゼント！



アニメの第2話にて、琴音の胸に詰め込まれた「夢」と「希望」のボール。これを忠実に再現したボールを、それぞれ伊藤さんと喜多村さんの両名のサイン入りで各1名様にプレゼント。ちなみに「夢」は伊藤さん、「希望」は喜多村さん直筆という超レアな逸品だ。プレゼント希望者は、下記の「応募の仕方」を参考にふるってご応募を。夢と希望のどちらが当たるかはお楽しみ！

応募の仕方

住所と氏名を明記のうえ「夢と希望プレゼント係」と記載して、P.146のお便りの宛先までご応募ください。締め切りは6月25日（当日消印有効）。

BD 「紅」Blu-ray Disc BOX



●2011年8月17日発売予定 ●¥29,400（税込） ●ポニーキャニオン

2008年4〜6月に放送されて好評を博したテレビアニメ「紅」のBlu-ray Disc BOXが発売決定！ 3枚組のディスクを収納するケースは、キャラクターデザイナーの石井久美による描き下ろし。また、DVD版の特典である設定資料集とブックレットを再編集した96ページにもおよぶ豪華ブックレットも同梱される予定だ。

映画 劇場版 戦国BASARA -The Last Party-



6月4日より全国の劇場で公開。劇場ではオリジナルポストカード付き前売り券も発売中

ゲーム、コミック、アニメ……とどまる勢いを知らない人気作品の「戦国BASARA」が、「劇場版 戦国BASARA -The Last Party-」として映画化。劇場公開前日の6月3日には、新宿ピカデリーで公開記念として「出陣式」が開催される予定だ。武将たちの晴れ姿を巨大なスクリーンで堪能できる日はもうすぐ！

イベント Animelo Summer Live 2011 rainbow

8月27・28日にさいたまスーパーアリーナで開催。前売券は両日ともに各¥8,500（税込）

Animelo Summer Live 2011 rainbow

豪華アーティストが一堂に会する年に一度のアニソンの祭典、「Animelo Summer Live」が今年も開催決定。続々と発表されている出演アーティストの情報は、公式Webをチェック！ アニメロ会員向けのチケット先行予約は終了しており、一般向けのチケットは各種プレイガイドで6月18日より開始される。



話題のチャリティーイベントに突撃取材！

ボンクラアニメ学芸会

潜入レポート

東日本大震災の復興支援に、アニメ界のクリエーター、いや、ボンクラたちが立ち上がった……!?　30名を超えるアニメ関係者が一堂に会して話題のアニメの舞台裏を惜しげもなく披露したチャリティートークショーの模様をお届けしよう！

担当記者

ライター
久保内信行
アニメコーナー担当の巨漢ライター。「日常」のゆっこの魅力にとりつかれつつあるが、なのと甘食を一緒に食べる夢も捨てていない。

脚本家
綾奈ゆにこ
脚本家。「電波女と青春男」シリーズ構成。今夏の参加作品は、ボクっ娘ロリ探偵と某サンライズのオリジナル。あとおっぱい！

人気アニメのウラ側一挙暴露!?
ファン垂涎の夢の一夜を大公開！

　アニメ脚本家の待田堂子さん、上江洲誠さん、森田繁さんが中心になって、4月23日に阿佐ヶ谷のロフトAでチャリティートークライブ「ボンクラアニメ学芸会in阿佐ヶ谷」がおこなわれた。現在活躍中のアニメ関係者が総勢20名以上も駆けつけ、ここだけの話やお宝物品のチャリティーオークションを披露。アニメファンなら見逃せないこのイベントの模様を、脚本家の綾奈ゆにこと、ライターの久保内信行がレポートしていく。

久保内信行（以下、久保内）　まず、「ボンクラ学芸会」に参加してのご感想は？

綾奈ゆにこ（以下、綾奈）　圧倒されました。これだけたくさんの関係者が集まるイベントはそうそうないです。

久保内　ここにいる人たちでアニメを作ればとんでもないことになりそう。普段なら、各コーナーだけで十分イベントとして成り立つハズなのに、どんどん切り替わっていくのが豪華というかもったいない（笑）。綾奈さんはどのコーナーが印象的だった？

綾奈　まず「これはゾンビですか？」と「聖痕のクェイサー」の反省会ですね。とくに、「クェイサー」のOP前に流れるキャッチ映像で、毎回脚本家が知恵を絞っておっぱいギャグを考える苦労話は他人ごとじゃないです（笑）。脚本家の待田堂子さんが、最初に提出した原稿に「もっとはっちゃけないと、女だから遠慮したと思われますよ」と言われて発奮して、ヒドいものに書きなおしたエピソードがグッときました。わたしも夏から始まる「魔乳秘剣帖」の脚本で同じように悩んでましたので！

久保内　「クェイサー」にはロシア語監修もついている話もよかったですね。ギャグひとつにも真剣だなあって。あと、「アマガミSS」の制作秘話も楽しかった！　個人的に好きな水泳部のクールな後輩・七咲逢ちゃんを手がけたアニメスタッフの方がその魅力を語るなんて……！

綾奈　オリジナルストーリーの作り方では、「戦国乙女～桃色パラドックス～」でのトークもおもしろかったです。

久保内　ギャグテイストなのに剣戟アクションへのこだわりもきちんとあるのも楽しいですね。そうだ、「フラクタル」の〝ヤマカン〟こと山本寛監督登場のコーナーはどうでした？　真っ先に会場に駆けつけて、お酒をずっと飲んでいたとのことで、ステージ上ではすでに酔っていて、なんだか楽しげな発言も多かったですが（笑）。

綾奈　発言がよく話題になる方でドキドキしましたけど、作品の話になると誠実で。原作を理解してどう映像化するかを深く考えてらして、すごいなぁと思いました。

　普段は画面の向こう側で尽力されているアニメスタッフの力が結集したこのイベント。真剣に楽しいアニメを作る「ボンクラ」たちの心とアニメファンの熱で、深刻な現状でも笑いを忘れない力を感じたのでした。

ボンクラアニメ学芸会 当日の主な出し物

［第一部］

●**「これはゾンビですか？」反省会**
　原作者の木村心一先生も登場し、アニメ決定から放映までの軌跡を披露……と思いきや木村先生のセクハラトークが炸裂。

●**「聖痕のクェイサー」反省会**
　ナンバーワンおっぱいアニメ」の放送までの苦労や、ロシア語監修へのこだわりを披露。金子監督のおっぱい発言も暴発？

●**ホワイトフォックスさんって？**
　同社の岩佐岳Pを中心にして「刀語」や「シュタインズ・ゲート」の製作やそれらのクオリティの高さの秘密に迫った。

［第二部］

●**監督と語る①「アマガミSS」**
　平池芳正監督やキャラデザ総作監・合田浩章さんらが登場。イラスト図解でアマガミキャラの魅力を語り、観客は大興奮！

●**監督と語る②「猫神やおよろず」**
　桜井弘明監督とキャラデザ総作監・渡辺敦子さんが次クール放送の「猫神やおよろず」の見どころや魅力を大公開。

●**監督と語る③**
「戦国乙女～桃色パラドックス～」
　戦国時代の設定を生かしつつ、美少女が活躍するオリジナルストーリーを編み出すコツを、岡本英樹監督と脚本陣が熱弁。

●**監督と語る④**
「あんらっきー♡ちゃんねる」
　山本寛監督が、脚本家・待田堂子さんと危険なトークを繰り広げ、爆弾発言連発！が、ほろ酔いトークで場内は呆れ顔……。

［第三部］

岸誠二×上江洲誠 公開ホン読み
　大傑作（怪作？）漫画「ドカコック」を題材に真剣勝負の脚本会議を公開。会場からは本当にアニメ化してほしいとの声も！

アニメ業界人数珠つなぎ的インタビュー

あの人のココが好き！

関係者楽屋はすし詰め状態!? 綾奈さんを起点に、尊敬するクリエイターを紹介してもらい、その人の魅力を語ってもらった。

綾奈ゆにこ

代表作「電波女と青春男」シリーズ構成

わたしの尊敬する方は、金子ひらく監督です。最初は、おっぱいと口にすることが恥ずかしかったのですが、「聖痕のクェイサー」で金子さんの真剣な〝おっぱい愛〟に触れ、ついに開眼しました。

今夏放送予定の「魔乳秘剣帖」では、おっぱいおっぱい連呼しています。わたしがこんな風になったのはあなたのせいです！　ありがとうございます！「おっぱいはサービスじゃない。本質なんだ。だからおっぱいは飽きない」という言葉に感動しました……おっぱい！

金子ひらく

代表作「聖痕のクェイサー」監督

えっ、綾奈ゆにこさんが僕のファン？　最近、やっとおっぱいの魅力に気づいてくれたようで嬉しいですね。「聖痕のクェイサー」も「魔乳秘剣帖」も、おっぱいが核ですから。おっぱいをいかに美しく描くかということにこれからもこだわっていきたいですね。でも、〝おっぱい愛〟という言葉に少し引っかかります！　僕はおっぱいに愛を感じているんじゃなくて、おっぱいが愛そのものだという話をしているんですよ。わかりますか。で、好きな人というより、一言物申したいのは「聖痕のクェイサー」のシリーズ構成の上江洲誠さん。打ち合わせで、油断するとすぐ貧乳キャラを推してくるのは気に食わないですね。原作でのキャラクター像より貧乳に描写したり。ぜひそこに文句を言わせていただきたい！



☆「聖痕のクェイサーⅡ」BD＆DVDのディレクターズカット版Vol.1は、7月6日に発売予定！

上江洲誠

代表作「瀬戸の花嫁」「これはゾンビですか？」シリーズ構成

金子監督にビールを飲ませると、おっぱいしか言わなくなりますが「大丈夫だ、問題ない」。金子監督はものすごく真面目な方で、常に真剣です。だから信用できる。全力でタッグを組めます。あと、下ネタを言わないのも好感ですよね。金子監督にとっての下ネタはおしりのことで、おっぱいは上についているから上品なんだそうですが……。

僕の好きな人ですか？　長い付き合いで近すぎる関係なんですけど……岸誠二監督かな。僕たちは「瀬戸の花嫁」、「天体戦士サンレッド」と一緒に戦ってきた盟友でして、今度放送される「神様ドォルズ」でもご一緒しています。このタッグとしては珍しく、完全にギャグなしでシリアスに攻めていきますんで、ぜひ期待してくださいね！



☆「これはゾンビですか？」のBD＆DVD第3巻は5月27日に発売。今後の展開にも期待がかかる！

岸誠二

代表作「瀬戸の花嫁」「天体戦士サンレッド」監督

上江洲誠さんとは、次のクールで放送される「神様ドォルズ」だけじゃなく、OVAアニメ化が発表された「Carnival Phantasm」でもご一緒してます。こちらはギャグタッチで笑えると思いますよ。

彼とは、長い付き合いではありますが、打ち合わせでは馴れ合わずに意見をぶつけ合えるのがイイところかもしれませんね。ま、そのへんは公開ホン読み（下の「PICK UP!」のステージのこと）をご覧になった方には、おわかりいただけたのではないかと思います！

PICK UP!

驚きの「ドカコック」公開ホン読みの中身！

監督と脚本家は実際にどんな打ち合わせをしているのかを真剣に実演する「公開ホン読み」。題材の「ドカコック」アニメ化を想定して、監督を岸さん、脚本を上江洲さん、そして原作者の渡辺保裕先生まで交えてのガチンコ勝負の打ち合わせが行われ、観客も真剣に聞き入っていた。「本気のホン読み！　緊張しました（綾奈）」





▶▼キャラクターデザイン案に、台本まで用意しての真剣打ち合わせ！　みるみるうちにストーリーの構成や細部が決まっていった。



単行本
ドカコック
ドカうまっ!! 満腹編
渡辺保裕

- ●2010年5月24日発売
- ●¥390（税込）
- ●少年画報社（廉価版コミックス）

伝説の料理人にしてドカのドカコックがウマい飯で工事現場を成功に導く。個性的な決め台詞が大人気！

主催者からのメッセージ

●待田堂子（脚本家）

東日本大震災を体験し、東北地方の大変な状況を見るうちに、私たちも何かできないものかと思いました。このイベントから、少しでもパワーを送ることができたのなら、これほど嬉しいことはないです。イベントで集まった義援金も百万円を突破して、ファンのありがたさを再確認しました。

●上江洲誠（脚本家）

社会人としては、かなりだらしない我々ですが、ボンクラなりに今できることを考えてイベントを企画しました。作品を介することで、個人ではなし得ない大きな力を募ることができます。作品作りの意義を改めて実感しました。これを一過性のものにせず、今後も支援を続けていきます！

●森田繁（脚本家）

アニメなどフィクションの力は、大災害の前には小さいことを痛感しました。でも、理不尽な状況下でも絶望せずに前に進んでいくためには、フィクションの力が必要だとも信じています。また、その気持ちを届けられるようにがんばっていくしかないとも。次は、アニメの世界でお会いしましょう。

風の電撃オンライン便り

アニメ化してほしいゲームは？

ちす。てけおんです。今月もアニメに関するランキングをお届けします。今回のテーマは、ゲーム誌らしく（?）、「アニメ化してもらいたいゲームは？」というもの。結果はこんな感じになりました！

1位　『テイルズ オブ』シリーズ

今年で15周年を迎える『テイルズ オブ』シリーズが強さを見せつけました！　貫禄のトップです。

2位　『ペルソナ』シリーズ

『4』のアニメ化が決定したこともあって第2位に。なかでも『3』のアニメ化を望むご意見がダントツでした。

3位　『ダンガンロンパ』

あの濃いめなキャラたちは、たしかにアニメで見たいかも？　タイトル別では『ペルソナ3』に次ぐ人気。

作品数の多い『テイルズ オブ』シリーズが堂々のトップに！　発売前の『テイルズ オブ エクシリア』を筆頭にいろいろなタイトルが挙がってきましたよ。すでにアニメ化されたシリーズ作品が多数あることから、「次はぜひこの作品をアニメ化して！」といったご意見が多かったです。アニメ化してほしい理由を書くコメント部分で長文を書いてくださる方が大勢いらしたのも印象的でしたね。このほかには、『逆転裁判』シリーズや『俺の屍を越えてゆけ』、『メタルギア』シリーズなども人気でした。ちょっぴり変わったところでは、『どこでもいっしょ』なんてご意見もありました。たしかに、5分くらいの長さで毎日見られるとうれしいかもな〜なんて思っちゃいました。

●電撃オンラインはこちらからアクセス!!
http://news.dengeki.com/

放射能・廃墟・女子高生!「コッペリオン」の井上先生が語る禁未来の世界



INTERVIEW

週刊連載を1人で執筆!「おもしろい」だけでない物語

——第10巻の見どころを教えてください!

井上 やはり、新キャラですかね。第10巻で登場するコッペリオンの市川迷砂の造形や能力は、実は飲み屋で桜場コハル先生(※1)と話していて出てきたものだったりします。物語も、今までわからなかったことが判明していきます。

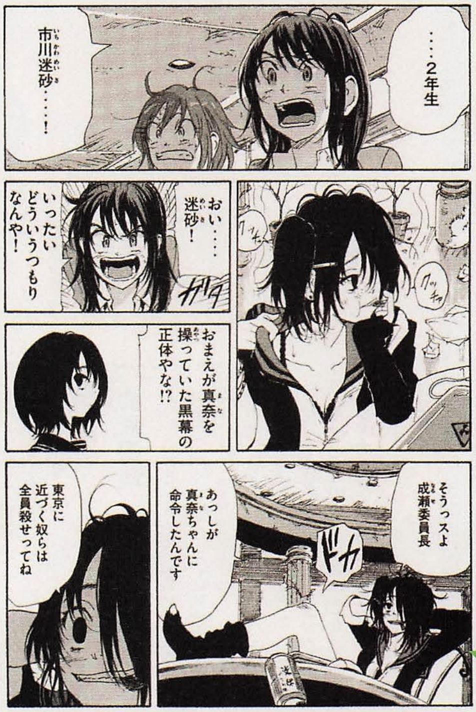
——「コッペリオン」の世界観や物語は、どのようにして作られたのですか?

井上 まず、廃墟に女子高生が立っている場面が思い浮かんだんです。そして、その絵の世界がどうして壊滅することになったのかを考えて、これは放射能によるものかな……と、全体のイメージをふくらませて構成を考えていきました。



作者が選ぶ第2部の名場面

インタビューにて井上先生が名場面として挙げた壊滅した東京に電車を走らせるシーン(第9巻32ページ)。1コマ目の中央には東京都庁が見える。



第10巻で登場の新コッペリオン!

最新巻では、コッペリオンの2年生・市川迷砂が登場。円谷真奈とともに、保健係のメンバーを襲撃する。不可解な彼女たちの行動にはどんな目的が?

単行本 **COPPELION(10)**
井上智徳

- 発売中(2011年5月6日発売)
- ¥580(税込)
- 講談社(ヤンマガKC)

西暦2036年、原発事故により壊滅した東京。遺伝子操作によって放射能への抗体を持って生まれた「コッペリオン」が、そんな東京に残っている人々の人命救助のために奮闘する姿を描く。最新刊の第10巻では、中性子を操る円谷真奈に続き、新たなコッペリオンが主人公である荊たちの前に立ちふさがる。彼女たちとの激闘のなかで明らかになる、驚愕の事実とは……?

――それでは、物語の中心となるコッペリオンたちはどのようにして生まれたのですか？

井上　先ほどお話したとおり、コッペリオンありきで作られた物語ではないんです。コッペリオンというのは、人間とは違う、不自然な存在ですよね。そんな存在が、外の視点から人間を見ることで、放射能に汚染された街の過酷さが際立つのではないかと考えたんです。実は、担当編集者に「作者自身が予想していない展開になったときこそおもしろさが生まれる」とアドバイスを受けたことがありまして、後付けになっている設定もあるんですよ。その点では、小津姉妹（※2）はメチャクチャなことを言わせればハマるので、描くのがわりと楽ですね。逆に、主人公の荊（※3）は何を考えているのか一番わからなくて、「あのとき言わせた台詞はなんだったんだろう」と思い返しながら描くこともあります。彼女が関西弁をしゃべるのは、僕の出身が大阪だからです。ちなみに、コッペリオンたちは学生なのですが、なぜ制服を着ているのかが明確になる番外編の執筆も考えていますよ。

――先生のお好きなシーンを教えてください。

井上　第2部（※4）の電車から都庁が見えるシーンですね。そこを描くために、電車を走らせる理由や、廃墟で電車を走らせるためにどう電気を調達すればいいのか、逆算して話を作っていきました。

――作中にはメカも多数登場しますが、デザインの参考にしたものはありますか？

井上　子供のころに家族で自衛隊の演習を見に行ったことが参考になっているかも。最近は悪ノリが出てきてセミ型ロボットとかも出してますけど。あと、博覧会で見たパビリオンの建物とか、恐竜ロボとか、当時好きだったものはきっと無意識に出ているでしょうね。

――女性キャラの苗字は映画監督に由来していますが、先生は映画をよく見るのですか？

井上　昔は本当によく見ていました。今でも、これはと思うものは映画館に見に行きますね。最近では「第9地区」がおもしろかった。非現実の出来事を描きつつ、現実にある問題を浮き彫りにする……といった風刺的な作品が好きなんです。「コッペリオン」も、漫画としての単純なおもしろさにプラスして何かあるといいなとは思っています。僕が住んでいるマンションのオーナーのお爺さんも「コッペリオン」を読んでくれていて、「おもしろかったよ」と感想を教えてくださるのですが、彼が作品を読んだきっかけは原発にかかわる内容だからだと思うんです。でも、今ではコッペリオンたちの特殊能力のバトルまで楽しんでもらえているようで、誇らしくありつつも不思議な気持ちです（笑）。

――それは嬉しいですね。先生はすべて1人でこの作品を描かれているのでしょうか？

井上　自分でもよく間に合うものだな～と思うのですが、昔からずっと1人で描いてます。USTREAMでの配信（※5）のときは、時間内に作画を終わらせようとしてちょっとあわてていましたけど。「コッペリオン」以外では、ファンタジーものを発作的に描きたくなることがあるので、次の機会があるなら描きたいです。社会風刺の要素も入れつつ。

――物語は今後どうなっていくのでしょう？

井上　今、現実に起こっていることを受けてメッセージにしないと、と思うところもありますが、昔から常に悩みながら描いてきました。今後も、明るい未来に向かって物語を作っていければいいなと思っています。

KEYWORD

※1：桜場コハル…漫画家。週刊ヤングマガジンで「みなみけ」を、別冊少年マガジンで「そんな未来はウソである」を連載中（いずれも講談社刊）。
※2：小津姉妹…コッペリオン掃除係の双子の姉妹である小津歌音（高3）と小津詩音（高3）のこと。
※3：荊…ストーリーの中心となるコッペリオン保健係のリーダー、成瀬荊（高3）のこと。野村タエ子（高1）と深作葵（高1）も彼女と行動をともにする。
※4：第2部…第1部（第1～3巻）では府中での人命救助、第2部（第3～9巻）では三鷹での第一師団や小津姉妹との戦いが描かれた。現在は第3部が進行中。
※5：USTREAMでの配信…ヤングマガジン30周年企画の1つとして、先生の原稿へのペン入れの模様が配信された。現在もアーカイブ（http://www.ustream.tv/recorded/8414629）にて視聴可能。

月イチ漫画ニュース

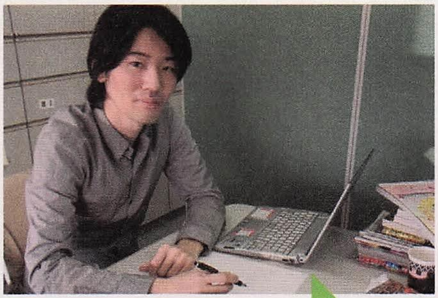
有隣堂横浜店コミック王国の担当者に聞く最新漫画事情！

国内でも有数の利用者が多い駅付近の立地ですので、幅広い年齢層の方が買い物にいらっしゃいます。入荷する冊数も多く、ほかの店舗にないものでもここには揃っている、というのは強みで、脱力系ギャグの「しろくまカフェ」（小学館）を全国で一番売った店舗だったりもします。今後は、「僕は友達が少ない」「まりあ†ほりっく」（ともにメディアファクトリー）といった「残念な青春モノ」がさらに流行る気がしますね。個人的には、「夏の前日」（講談社）といった恋愛モノやセンチメンタルな気分になれる作品も売れていくといいなと思います。

（有隣堂横浜駅西口コミック王国・鈴木良子）



同店では6月11日に遠山えま先生サイン会が開催される（参加受付は5月31日より）。公式HPをチェック！



先生のネーム作業現場にお邪魔したぞ！

今回は、ヤングマガジン編集部内でネームを作成中の先生にお話をうかがった。自宅にこもって執筆を行なうことが多いので、外での作業は気分転換になっているそうだ。

単行本　**しろくまカフェ マンゴー味！**
ヒガアロハ



●発売中（2010年12月10日発売）●¥680（税込）●小学館（フラワーコミックススペシャル）

ホッキョクグマのシロクマくんがマスターを務める「しろくまカフェ」を舞台に、シロクマくんをはじめ、常連客のパンダくん、ペンギンさん、ラマさん、アルパカさん、リンリン（ヒト）といった面子が繰り広げる"なごみ系アニマルコメディ"。切り離して遊べる特製ペンギンカード（ペンカ）も見どころ！

単行本　**竜の学校は山の上 九井諒子作品集**
九井諒子



●発売中（2011年3月30日発売）●¥1,050（税込）●イースト・プレス

Webや同人誌即売会で発表された7編を加筆修正し、描き下ろし2編も合わせて収録した著者初の作品集。表紙に描かれているエプロン姿で買い物袋を提げたケンタウロスの女性が表しているとおり、現実（リアル）と幻想（ファンタジー）が入り混じった作風が魅力で、広い世代から注目を集める話題の一作だ。

単行本　**セカイのミカタ（2）**
鈴木小波



●発売中（2011年4月19日発売）●¥580（税込）●少年画報社（ヤングキングコミックス）

万住町は異世界の扉から現れる異界人が住みついた町。異界人と人間の間に発生したトラブルを解決する「異界管理局」に就職した主人公の伊達カイチは、かつて神隠しに遭った双子の兄を探しながら、日々活動に勤しんでいた。この完結巻では、彼の双子の兄であるキイチが登場。衝撃的な再会に、カイチは……!?

座談会

今、本当におもしろい漫画は？

今月のテーマ ○○がスゴい作品

座談会初登場のジャンル「実話ホラー」と「TL」！

——今回は漫画家のみなさんが注目する「○○がスゴい作品」を語っていただきます。

服部　僕が持ってきたのは伊藤三巳華さんの「視えるんです。」（メディアファクトリー）。作者の伊藤さんはホラーのトークイベントで体験談を話したりしていて、本当に霊が見える方なんですよ。ちなみに絵はすごいかわいいです。

今井　これは知らなかったです！

服部　作者の霊感がすごすぎて、霊感のない読者には想像がつかないような話が多いんです。霊だけじゃなくて、木とも会話ができてしまう。桜の木はよく植え替えられるから機嫌が悪いって話があったりもします(笑)。

——なるほど。「どこがスゴい！」という感じなのでしょうか？

服部　うーん……。「この視えてる感がスゴい」ですかね！

カヅホ　（笑）。僕は全然霊感がないのですごく気になりますね。

——このコーナーでホラーものが登場するのは初めてですね。続いて今井さんはどんな作品を？

今井　僕が今回持ってきたのは、「はたらけ、ケンタウロス！」（リブレ出版）です。人間と一緒にケンタウロスが普通に生活を送っている世界が舞台です。まさに「このケンタウロスがスゴい」！

服部　真面目くさった感じなのに、ケンタウロスっていうのがいいですよね～。

今井　今、ケンタウロス漫画がほかにも出ていて、九井諒子さんの「竜の学校は山の上」（イースト・プレス）にも、ケンタウロスが日常生活を送る話がありますね。

——服部さんの「かおすキッチン」（集英社　※1）にも、敵としてケンタウロスが登場しましたね。

服部　そんな設定、普通はないだろうなと思ってたんだけど、結構あるものですね(笑)。僕の場合、見た目のおもしろさで登場させたんですけど。

今井　ケンタウロスが必死に何かしてるってだけでおもしろいですもんね。「はたらけ、ケンタウロス！」は、もしケンタウロスがいたら？　という状況を突き詰めて考えているところがすごい。狭い店だと厨房にケンタウロスが入れないとか、本当に大変ですし。

服部　ケンタウロスのディティールを想像して描いてるんですね。

今井　表紙とタイトルで出オチって第一印象はあると思いますが、漫画の中身はさらにおもしろかったですね。作者の方はもともとBL（ボーイズラブ）などを描かれているそうです。

TL、コマ割り、変態感……そしてあの人もスゴい！

——「BL」で思い出したのですが、服部さんは「TL」にもお詳しいとか？

今井　TLとは？

服部　TLは「ティーンズラブ」の略称のことで、性的な要素のある少女漫画、みたいな捉え方でよいと思います。そのジャンルで僕が一番好きな作者はナツミチハルさんで、「校内えっち伝説」（秋田書店　※2）は「このエロ過ぎておバカ感がスゴい」という感じ。ポップでエロ過ぎて、もはやギャグになってしまっているんです。

今井　なるほど……。これは読んだことのないジャンルでした。

——どこまでギャグで描いてるのか気になるところですね。カヅホさんの場合は何がスゴいですか？

カヅホ　特定の作品ではないので

服部昇大

代表作「かおすキッチン」（集英社）

2004年のデビュー以降、月刊少年ジャンプとジャンプSQ.（ともに集英社）を主な舞台として活躍中。代表作である「魔法の料理 かおすキッチン」（集英社・全3巻）では、料理魔法で悪の組織と戦う魔法少女・かおすキッチンの活躍をハイテンションに描く！

座談会参加メンバー

●**服部昇大**……漫画家。タレントの照英の研究家としても活動中。古い漫画、日本語ラップ、「プリキュア」や「夢色パティシエール」などにも造詣が深い。漫画や照英に関するコラム執筆など文筆活動も行なっており、トークイベントに参加するなど幅広く活動中。

●**今井哲也**……漫画家。月刊アフタヌーン（講談社）に好評連載中の「ぼくらのよあけ」では背景にスタジオで作成した3DCGを使用するという新しい試みも。2008年から2010年にかけて月刊アフタヌーンに連載された「ハックス！」の単行本は、全4巻が発売中。愛猫家。

●**カヅホ**……漫画家。まんがタイムきららキャラット（芳文社）にて4コマ漫画「キルミーベイベー」を連載しており、同作品の単行本は第3巻までが発売中。今井氏のほか、さまざまな4コマ漫画家とも交流がある。最近引っ越したばかりで、まだ部屋が片付いていないとか。

●**漫画編集者A**……漫・F・画太郎ファンの某漫画誌編集者。漫画編集者としてはかなりの放任主義であることを自認しているとかいないとか。新連載の立ち上げのため、打ち合わせに奔走する日々を送る。



KEYWORD

※1：かおすキッチンのケンタウロス…世界征服をたくらむ悪の組織・ダークオリエントの最高幹部「魔界八神獣」の1人、ケンタウラスのこと。魔界イチの変態で、世界制服にも協力せずにエロの道を追求する。

※2：「校内えっち伝説」…2009年8月12日に秋田書店より発売されたナツミチハルの単行本。校内の7カ所でエッチをすると願いが叶うという伝説にもとづき、主人公がそれに挑戦する。校長室で歴代の校長の写真を見ながら、生徒会長が全校生徒に向けて演説をしながらと、さまざまなシチュエーションが描かれる。

※3：ウエダハジメ…漫画家。2000年に講談社からGAINAXのアニメ作品「フリクリ」のコミカライズで漫画家デビュー。ほかに「Qコちゃん THE地球侵略少女」（講談社・全2巻）などの著作も。アニメ「トップをねらえ2」には設定協力で参加。映画秘宝（洋泉社）にエッセイも寄稿している。

※4：「ミラーボール・フラッシング・マジック」…2011年4月8日に祥伝社より発売されたヤマシタトモコの短編集。日常に突然登場するミラーボールをモチーフとした表題作のほか、描き下ろし作品も収録されている。

※5：「友達100人できるかな」…講談社より発売されている、とよ田みのるの単行本。月刊アフタヌーンに2009～2011年に連載された。全5巻。

「ケンタウロスは汗をかくと自分でも手が届かない部分があって拭けないんです」（今井）

すが、ウエダハジメさん（※3）の漫画は「このコマ割りがスゴい」という印象ですね。どうやって思いつくんだろう、思いついても普通やらないだろう、ということを平然とやってのけていてスゴい。コマが渦巻状になっているページなんて見たことがありませんよ。

編集者A　「フリクリ」(講談社)は、たしかに衝撃でしたよね。どのようにして編集者と打ち合わせていったのかも気になります。

――視えてる感、ケンタウロス、エロすぎておバカ感、コマ割りがスゴい作品が出揃いましたが、ほかにもスゴい作品はありますか？

今井　「ミラーボール・フラッシング・マジック」(祥伝社 ※4)は、「はたらけ、ケンタウロス！」と並ぶ「この変態がスゴい！」という感じかなと思います。

服部　この作者の方は単行本ごとに内容がまるで違っていて、バリエーションがありますよね～。

今井　真摯な恋愛の話かと思えば、宙にはミラーボールがあって。それだけじゃなく、異様なほどシチュエーションに凝った話が多くて、なんとなく「作者は変態なんだろうな」と思わされるんです(笑)。でも、登場人物の心の動きはリアルで、自分と年齢、立場、性別すら違うキャラクターの心情にも共感できてしまう。これはスゴいなあと思います。

服部　女性キャラクターの心情描写という点では、「笑うかのこ様」（白泉社）も推したい。これは主人公のかのこ様が、クラスメイトを観察して思春期の振る舞いを分析的に見るという話で……。

今井　思春期真っただ中にいることをキャラクター自身が認識してる作品はあんまりないですよね。

服部　ええ。テーマが変わっていますよね。でも、ちゃんと青春ドラマになってるのも好き。「この女子文化分析感がスゴい」です！

――編集者Aさんの「スゴい」作品はなんでしょう？

編集者A　では、「友達100人できるかな」（講談社）で！「このとよ田みのるがスゴい」でお願いします。

今井　まあ、たしかにスゴい人だけども(笑)。

編集者A　人気作品なので漫画好きのみなさんはすでにチェックされているでしょうが、これで初めてハマった人は、その前の作品も読んでほしいなと。

漫画だけじゃなく漫画家も編集者もスゴい…

――個人の作家名で「スゴい」というのは予想外でしたね(笑)。

カヅホ　そういうのもアリならば思い当たるスゴい人がいますよ！「コミックLO」（茜新社）の編集長って、ものすごく人望がある方で、LOに掲載されている全作家から慕われてるって逸話があるんです。これはまさに「この編集長がスゴい！」ですよ。

今井　毎回、ちょこちょことエロ漫画の話が出てくるなあ(笑)。

――以前、今井さんから「コミックホットミルク」（コアマガジン）がおもしろいというお話が出たのを覚えています。

今井　はい。でも……実は、カヅホさんの方が詳しいです。

カヅホ　ええ。僕は創刊からずっと読んでる漫画雑誌もあるので、ちょっとしたエロ漫画の歴史の生き証人を自負しています(笑)。

――そうだったんですか！ 最近はどの雑誌がオススメですか？

カヅホ　最近だと「COMIC天魔」（茜新社）が好きですね。

今井　カヅホさんは、〝局部〟を見れば、それを描いた作者がわかるんですよね。

カヅホ　場合によっては、どの雑誌の何月号に載っていたものかわかりますよ。これは「この血管がスゴい」みたいな感じですかね？

編集者A　……いったいなんの血管の話なんですか!!

オススメ作品ピックアップ

座談会で話題にのぼったスゴい漫画の一部を紹介。読めば漫画の世界の奥深さを感じることができるはず。

単行本　視えるんです。
伊藤三巳華



●発売中（2010年5月19日発売）●¥924（税込）●メディアファクトリー（幽ブックス）

ホラー漫画家によるコミックエッセイ。霊感の強い作者が遭遇した体験談の数々が描かれる。なお、同タイトルのエッセイはWebでも公開中！

単行本　はたらけ、ケンタウロス！
えすとえむ



●発売中（2011年4月9日発売）●¥630（税込）●リブレ出版（ゼロコミックス）

半人半馬のケンタウロスが人間と社会生活を送る、というテーマで描かれた作品集。一話完結でさまざまな職業のケンタウロスが登場する。

単行本　笑うかのこ様（1）
辻田りり子



●発売中（2008年8月5日発売）●¥420（税込）●白泉社（花とゆめCOMICS）

傍観者として学校の人間模様を観察するのが趣味の中学生・苗床かのこ。転校先のクラスに対して、スルドすぎる（？）分析を加えていく。全3巻。

ジェントルメン中村の ワタシも語りたい！

イラスト・文／ジェントルメン中村

読者諸兄、今回お勧めしたい漫画は「囚人リク」（週刊少年チャンピオンにて連載中）です。常々「刑務所漫画にハズレなし」と考えておりましたが、この作品も題名がズバリ物語っているとおりの刑務所漫画で、やはり傑作です。刑務所漫画の魅力は「逃げ場がないこと」です。学校や職場でイジメられても最悪、行かなければいい。しかし、刑務所では24時間、常に敵からの攻撃に怯えて暮らさねばならないのです。これほどまでに勇気を試される局面はないでしょう。しかも本作の主人公・リクは特別に強いわけでもない小柄な少年。周りにいるのは自分より強くて凶暴な囚人ばかりです。そんな絶望的な状況でもくじけずに、勇気を振り絞り男気を貫いていくリクは、今、最も応援したい主人公なのであります！



PROFILE

漫画家。2003年に別冊ヤングマガジンにて「マスラオ桶狭間」でデビュー。代表作は2月に刊行された「プロレスメン」（講談社）や「パチスロ男爵」。“ホッコリ”といえばこの人！

CD **ACME**



●発売中（5月11日発売）
●初回盤¥2,730／通常盤¥2,730(各税込)
●DefSTAR Records

元ビークルのヒダカトオルが加入した新体制での初フルアルバム。ラテンからストレートなパワーポップ、ダンスロック、シューゲイザーまで、「MONOBRIGHT流ごった煮感」が極まった1枚。バラバラなようで1本筋が通ったアルバム構成で、タイトルが意味する“絶頂感”を思う存分味わえる。



PROFILE

2006年に桃野陽介（Vo, G, Key）、松下省伍（G）、出口博之（B）、瀧谷翼（Dr）で結成。翌年シングル「未完成ライオット」でメジャーデビュー。2010年秋、元BEAT CRUSADERSのヒダカトオル（Vo, G, Key）が加入。

INTERVIEW

リミッターを完全に取っ払った「何でもアリ」な5人体制初のアルバム

［モノブライト］

MONOBRIGHT



▲モノトーンの衣装とサングラスでキメたMONOBRIGHTの5人。

思い切ってやることで、いびつさも強調され、ポップさも強くなる

—アルバム「ACME」はヒダカさんがかかわったことによってとっ散らかった要素が整理されるのかな、と思っていたらその逆で。音楽の引き出しを次々に開けていくようなアルバムだと思うんです。

桃野　もともと僕ら4人は「ハミ出し感」を持ってやっていたつもりだったんですけれど、ヒダカさんに言われたのは「まだまだハミ出てない」ということ。だからスイッチを解放する感じはすごくありました。「もっと行け！」ということを言ってもらって、「どんなにやっても、このメンバーでやればMONOBRIGHTらしさは失われないから」って。思い切ってやることで、いびつさも強調されるし、ポップさも強くなる。あらゆる要素が全部強力になっているというのが、「ACME」の“絶頂感”につながってると思いますね。

ヒダカ　確かに、リミッターがないよね。

桃野　完全に取っ払った状態ですね。

—「淫ピーDANCE」「DANCING BABE」という陽性で、しかも肩の力の抜けたテイストで始まりますが。

桃野　5人になって第1弾のアルバムになるので、陽気に楽しんでいる様子を感じてもらうのがいいかなって。

ヒダカ　逆に気合が入ってないほうが格好いいんじゃないかと。ガチガチじゃないほうがいい。男性的なセックスですね。最初はチャラくナンパして、最後に射精するという(笑)。

松下　ツアーを回っていても、今のライブは「楽しんでなんぼ」という感じになっているので。自分たちのナチュラルな状態のものを出す、という。だから明るくて、ヘロヘロっとしたものから入るのが、今の形だったんじゃないかなと思います。

—ではアルバム後半の「夜明けのバル」「スロウダイヴ」というシューゲイザー的な部分は、どういう位置づけなんでしょうか？

松下　前作の「ADVENTURE」で得たものを、もう少し親切に、わかりやすくしたのがあのゾーン。陰と陽の部分を色濃く出すという。それと、自分たちのルーツを思いっきり提示して、こっちもそのケツを拭こうと。

ヒダカ　そう、ケツを拭く自信が出てきたということだよね。今まではパロディなのにパクリと言われちゃう恐怖があった。でも堂々と「パロディです！」って言ったほうが、むしろシーンとして健全なので。

桃野　まんまやったとしてもMONOBRIGHTの曲になる。それがわかったのが大きい収穫ですね。

（取材・文　柴那典）

インタビューこぼれ話

ヒダカトオルの加入にともない、インタビューも大盛り上がり。熱くしゃべりまくる桃野陽介にヒダカが的確なツッコミを入れつつ、記事にできないシモネタも大量投下。その雰囲気はこれからのライブの現場で味わうことができそうです。



このインタビューの完全版を音楽ニュースサイト「ナタリー」で公開中！　http://natalie.mu/

MUSIC 裏コラム

音楽シーンの裏側教えます

レジェンド続々登場 2011年夏フェス事情パート2

7月から9月上旬にかけて、今年も全国各地でさまざまな夏フェスが開催。前々回のこのコーナーでは洋楽アーティストの見どころについて触れたが、今回は邦楽勢の注目アーティストを紹介したい。

8月13～14日に幕張＆大阪で開催される「サマーソニック」には、夏フェス初参加となるX JAPANに大きな注目が寄せられている。普段のライブでも開演が遅れることが多々ある彼らが、サマソニでは時間どおりライブを行うことができるのか。サマソニではかつて、ガンズ・アンド・ローゼズが1時間遅れでライブをスタートさせたことがあり、X JAPANが新たな伝説を生み出すのか気になるところだ。

そして、8月27～28日に山中湖交流プラザきららで開催される野外イベント「SPACE SHOWER SWEET LOVE SHOWER 2011」には、岡村靖幸が登場。2008年2月に覚せい剤取締法違反で逮捕されて以来、公の場でライブを行うのはこれが初となることもあって、出演発表後から大反響を呼んでいる。2003年の復活時にはそのルックスの変貌ぶりで大きな衝撃を与えた岡村ちゃんが、今度はどんなステージを見せてくれるのか。当時を知る人だけでなく、リアルタイムで体験していない若い音楽ファンにもぜひ目撃してもらいたい。

もちろん、両フェスにはこのほかにも魅力的なアーティストが多数出演。この機会を逃すと次はいつ観られるかわからないアーティストも多いので、ぜひ参加してみてほしい。 （西廣／ナタリー）



◀フジロックには35年ぶりに復活したイギリスのロックバンド、フェイセズが2日目のヘッドライナーとして登場。



▶サマソニ幕張会場のビーチステージには、ファンク界の大御所、ブーツィー・コリンズが登場。熱いビーチパーティが繰り広げられる。



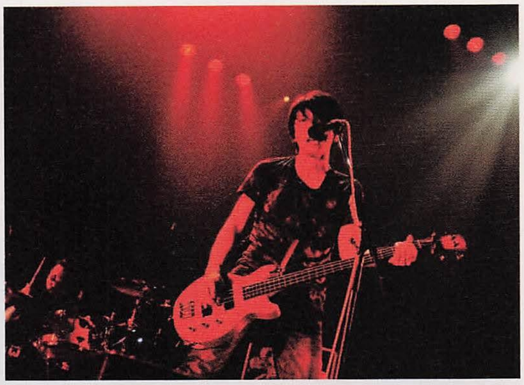
▲写真は5月8日の4日目公演に登場したthe HIATUS。



▲写真は5月6日の2日目公演に出演したthe telephones。



▶Jは7月22日から、仙台を皮切りに全国9会場で12公演にわたるサマーツアーを開催。新曲披露も予定されているので、お楽しみに。



▲写真はAX最終日のワンマンライブより。Jはこの日、2度のアンコールを含む全18曲を2時間以上にわたり披露した。

音楽現場 最前線

ライブレポーター



西廣／ナタリー

「電撃ゲームス」では本当に好き放題やらせてもらいました。感謝してます！

今回で4回目となるSHIBUYA-AX 5DAYSライブは、Jのソロデビュー14周年を記念して開催。会場には連日大勢のファンが駆けつけ、熱狂の渦のなか、Jのソロデビュー14周年を祝福した。

「J 14th ANNIVERSARY SPECIAL LIVE Set FIRE Get HIGHER -FIRE HIGHER 2011-」＠SHIBUYA-AX（2011/5/5～9）

過去3度にわたり行われてきたAX 5DAYSライブ。今回は最初の4公演にそれぞれ豪華ゲストを迎え行われた。初日公演にはMASS OF THE FERMENTING DREGS、Northern19、石鹸屋、2日目にはNothing's Carved In Stoneとthe telephones、3日目にはavengers in sci-fi、Fear, and Loathing in Las Vegas、女王蜂、4日目にはa flood of circle、Pay money To my Pain、the HIATUSがそれぞれ出演。各ゲストアクトがライブを終えたあとに、Jがヘッドライナーとして連日熱いステージを披露した。

そして、最終日の9日はJのワンマンライブを実施。開演前からフロアにはJコールを続けるファンで埋め尽くされ、会場は熱気に包まれた。定刻を過ぎた頃に会場内が暗転。パンキッシュなSEに導かれてバンドメンバーが1人ずつステージに現れ、最後にJがペットボトルを片手に登場。持っていたペットボトルを客席に投げ込むと、「オーライ渋谷っ！飛ばしていくぞ！」と叫び「Resist bullet」からライブをスタートさせた。ヘヴィなイントロを経てアッパーなパートに突入すると、フロアは一気にモッシュ＆クラウドサーフの渦に。2曲目の「Vida Rosa」になだれ込むと、今度は観客がリズムに合わせるようにジャンプを繰り返した。

最初のMCで、Jは「昨日に引き続き会いたかったぜ！今夜はAX 5DAYSの5日目。1日目から高いテンションできたけど、今日はそれ以上におかしくなっていこうぜ！」と観客を煽る。その後も攻撃的なナンバーを次々披露。「PYROMANIA」の中間パートではライターの火が会場のいたるところで灯され、一種独特の世界が広がった。

ライブ後半戦では「go crazy」「NOWHERE」「Die for you」と人気ナンバーを連発。本編ラストナンバー「CHAMPAGNE GOLD SUPERMARKET」では、「やれんのか！信じていいか！」と観客を煽る場面も。Jのカウントに合わせて、フロアはそれまで以上に最高の盛り上がりを見せた。

アンコールではソロ活動を振り返り、「自分がベースを始めた頃になりたいと思ってたベーシスト像に近づけたかな」「冗談も貫き通せばマジになるってことを証明できたかな」と自身の思いを口にした。さらに、「ここに来れなかった人のぶんも含め、14年ぶんの思いを込めてこの曲を贈りたいと思います」と言ってスローナンバー「ACROSS THE NIGHT」を披露。その後も「Feel Your Blaze」「BURN OUT」「Evoke the world」とアッパーチューンを立て続けに演奏し、最高の盛り上がりの中、スペシャルライブのエンディングを締めくくった。

独断レコメン部

うっとうしい梅雨の季節到来。そんなときは、この3枚を聴いて心晴れやかに過ごそう！ （西廣／ナタリー）

THE BAWDIES
LIVE THE LIFE I LOVE 6/8

ただのレトロでは終わらない強力盤



AIとのデュエット曲も記憶に新しい彼らのメジャー3rdアルバム。ガレージロックやソウルを基盤にしながらも、今作ではサイケな色合いも取り込んでおり、新たな可能性が感じられる。秋の武道館ライブに向け、この作品でさらにファン層を拡大しそうだ。

●￥2,800（税込）
●発売元：Getting Better

TOTALFAT
DAMN HERO 5/25

パンクを超越した王道ロック作品



メジャー2作目のアルバムには王道パンク／メロコアのみならず、メタルやロカビリー、ポップソング、アコースティックまでバラエティに富んだ楽曲が目白押し。そのどれもがTOTALFATらしく仕上がってるところに、成長の成果が強く感じられる。

●初回盤￥3,100（写真）／通常盤￥2,800（各税込）　●発売元：Ki/oon Records

capsule
WORLD OF FANTASY 5/25

カッコ良さを追求した濃厚な1枚

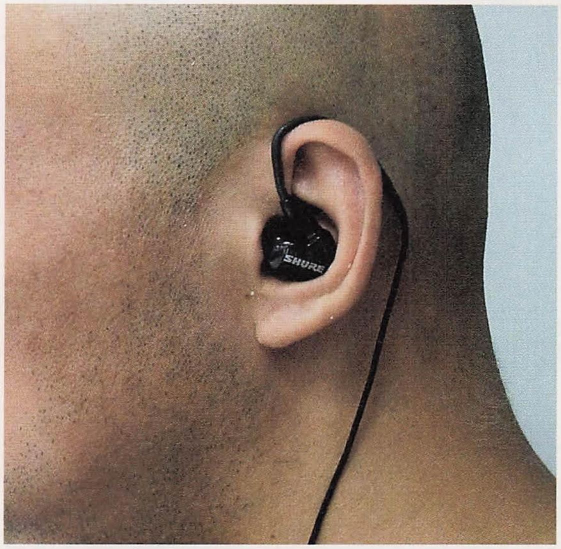


約1年ぶりの新作。中田ヤスタカによるクールでキャッチーな楽曲と、こしじまとしこの浮遊感ある独特の歌声はここでも健在だ。クラブで楽しむもよし、カーステで自分だけの世界に浸って楽しむもよし。聴き方や環境によって印象が大きく変わる作品といえる。

●初回盤￥2,940／通常盤￥2,625（各税込）
●発売元：contemode

イヤホン

純正イヤホンからのステップアップに最適！ 1万円未満カナル型イヤホンの決定版



SE215

オープン価格（実売価格￥9,500前後）

●メーカー：SHURE ●形式：ダイナミック型MicroDriver ●再生周波数帯域：22Hz～17.5kHz ●出力音圧レベル（感度）：107dB ●インピーダンス：20Ω ●コード長：Y型162cm

フラットな音の特性でオールマイティに使える

「SE215」は、アメリカに本社を持つ音響機器メーカー「SHURE」がエントリー向けモデルとして4月21日に発売したモデルだ。型番的には2007年に発売された「SE210」の後継に見えるが、構造的にはドライバにダイナミック型を採用した「SE115」の後継となる。

本機の大きな特徴は、なんといっても上位機種である「SE535」や「SE315」と同じデザインの着脱式ケーブルを採用していることだ。これにより、耳の裏にケーブルを回して装着する、いわゆる「SHURE掛け」（左の写真の掛け方）が楽にできるようになっている。

また、耳穴全体をボディがすっぽりと覆う形状なため、遮音性が非常に高く、音楽を聴いている最中は、電車の走行音もほとんど聞こえないほど。逆に耳全体への負担もやや大きく、長時間の聴取は少々厳しい印象だ。また、SHURE掛けが前提となっている製品なため、とっさの着け外しがやや面倒だ。

気になる音質は、低音が目立つものの、高音域までまんべんなく出力されており、どんなジャンルの音楽にも合う印象だ。強いていえば、低域の音の解像度が低めで、低音がまとまって聴こえてくるように感じた。とはいえ、正直言って1万円未満の製品としては、ほかに並ぶものがないイヤホンだといえる。今までポータブルオーディオプレーヤー付属のイヤホンを使用していて、少しいいイヤホンで音楽を聴いてみたいという人にはベストバイの製品だ。

【項目別オススメ度】（5段階評価）

項目	オススメ度	インプレッション
音質	★★★★	全体的にフラット気味な特性で聞きやすい。また、音場の広がりはそれほど大きくないが臨場感は十分に感じられる。
解像度	★★★	上位機種である「SE315」などに比べると、形式の違いもあって解像度は低め。ただ、同価格帯・同形式の製品に劣るものではない。
装着感	★★★★	慣れれば、耳にぴったりと吸い付くように装着できる。ただし、それでも装着に一手間かかるため素早い着け外しは難しい。
実用性	★★★★	遮音性が高く、外への音漏れもほとんどないため、電車内でも安心して使える。ただし、音量によっては外の音が聞こえないので注意。



▲ケーブルが着脱できるため、万が一断線してしまっても交換が可能だ。



▲最上位機種の「SE535」（実売￥49,800前後）と同形状のデザインを採用。

アキバで見つけたキワモノ製品とか

数年ぶりとなる自作PCショップの新店オープンやラジオ会館の一時移転など、話題の尽きない秋葉原。今月はほかにも新店舗ネタが盛りだくさんで、金平糖やあぶらとり紙などの京都の名産品を扱う「おこしやす」やバンダイの「ROBOT魂」「超合金魂」を展示する「魂ネイションズ AKIBAショールーム」なども新たにオープン。

また、6月上旬にはアジア最大のIT関連見本市「COMPUTEX台北」が台湾で開催。秋葉原には直接関係ないように見えるが、展示会後は最新デジモノやおもしろアイテムなどが、続々とショップに並ぶので注目だ。

旬ネタ ザ・コン跡地に動きあり!!

（元LAOX THE COMPUTER館）

2007年9月に17年の歴史に幕を閉じたが、その後再開発されずに放置されていた“ザ・コン”こと、LAOX THE COMPUTER館の跡地の工事がスタート。掲示されている建設計画の用途には「物品販売業を営む店舗」、「飲食店、自動車倉庫」とあるので、新店舗がオープンする可能性は高い。



▶工事完了予定日は今年の6月30日になっている。どんなショップがオープンするのか楽しみに待っていよう。

グッズ 魔法の杖でテレビを操作!!

（パソコンハウス東映）



◀杖を振ったり回したりしてテレビなどを操作できる学習型のリモコン。13通りの操作を学習できる。某映画の気分を満喫できる!?

旬ネタ 元T-ZONEスタッフが再集結

（PC DIY SHOP FreeT）



◀昨年11月に閉店した自作PCショップT-ZONEのスタッフが再集結してショップをオープン。店内はまるでT-ZONEのよう。

旬ネタ ラジオ会館の移転先が決定

（ラジオ会館）



◀建て替えのために7月末で閉館するラジオ会館。一時移転先として、現ラジオ会館の並びなどに6月中にオープン予定だ。



電スポ
アブ小がデスマッチを語る
他団体の奴ら、かかってこい! 低い壁になってやる!

アブドーラ・小林 Profile
1976年7月22日生まれ、身長175cm、体重130kg。キャッチコピーは「信州信濃の流血マシーン」。得意技は地獄突き、バカチンガー・エルボーなど。

アブドーラ・ザ・ブッチャーに直伝されたラフファイトを基本に、デスマッチから楽しいプロレスまでこなせる人気選手がアブドーラ・小林。デスマッチの過酷さや魅力について大いに語ってもらった。

――デスマッチの魅力はどこにあると思いますか?

アブドーラ・小林(以下、アブ小) デスマッチは、一番プロレスらしいプロレスですよ。よく「受けの美学」というけれど、デスマッチほど受けの美学を見せられるものはないと思うんです。有刺鉄線や蛍光灯などの凶器が体に当たれば血が出るし、痛みも観客に伝わりやすいしね。我々デスマッチファイターとしては、より自分らしさが出せるのがいいところじゃないかな。でも神経は鍛えようがないから、例えばデスマッチを行った夜に寝ているとき、痛みで起きてしまうこともありますよ。

――大ケガを負ったことはあるのですか?

アブ小 何十回もデスマッチを経験しているけれど、幸運にも手術をしたことはあまりないですね。丈夫な体に産んでくれた母親には感謝しています。例えばイスを頭にぶつけられて裂傷ができても、病院に行かず自然治癒させちゃうんですよ。でも以前に剣山が頭に刺さったときは肉が締まって抜けなくなってしまい、そのときはさすがに病院へ行って麻酔を打ってから、付き添いのレスラーに力技で抜いてもらいました(笑)。医者は「いったい何をやったんだ!」とビックリしていましたよ。

――蛍光灯デスマッチを行うと、細かい破片によるケガも多いですよね。

アブ小 たまに蛍光灯の破片が傷口の奥に入り込んで、取れなくなることがあります。これも基本的に自然と体外に抜け落ちるまで、放っておきますね。でも以前に足の裏に破片が入り込んだときは、それから数カ月は歩くたびに痛みに悩まされたなぁ。破片が腕の骨あたりまで突き刺さって、試合中に指が突然動かなくなったこともありました。ちなみに同じ団体の伊東竜二選手は、蛍光灯を1撃食らっただけで百針以上縫う大ケガを負ったこともあるそうです。

――小林選手といえば「愛してま~す!」や「大日本プロレスは、1回指名しただけで本番できるような安い店じゃないんだよ!」などの名言も有名ですが、どのようにして思いつくのでしょうか?

アブ小 「愛してま~す!」のセリフは、氷室京介さんからインスパイアされました。決して棚橋弘至選手のマネをしているわけではありません(笑)。シャイニング・ウィザードに見える技も「ヒムロック」という技なので、勘違いしないように。プロレス以外にもいろいろとアンテナを張っているので、自然と新しいセリフや技が出てくるんです。

――大日本プロレスの魅力は何だと思いますか?

アブ小 楽しい試合、スピード感のある試合、ストロングスタイル、デスマッチといった、いろいろなスタイルが一興行で見られることですね。

――今後もどんどん、他団体の選手にデスマッチへ挑戦してきてもらいたいですか?

アブ小 もちろん。来るなら来てみろ。俺が低い壁になってやるからな(笑)。低いけれど、なかなかシツコイ壁なんだぞ!

大日本プロレスとは?


▲有刺鉄線や蛍光灯などによる流血も多い。観戦時は心の準備を。

デスマッチのほか、激しいプロレスやキャラクター性を生かした楽しいプロレスなどが人気。次回の後楽園ホール大会は5月27日(金)19時開始。料金は¥1,000~¥6,800(税込)。

今、この「プロレス」がおもしろい!
第7回 大日本プロレス

担当:平岡
5月5日の大日本プロレス・横浜文化体育館大会を見に行きました。「この、バカチンガー!」や「愛してま~す!」のセリフは、思わず一緒になって叫んでしまいますね。



ユークスのブログで掲載されている四コママンガ「ぶかつのじかん」が、フルカラーとなって電撃ゲームスに出張!
http://blog.livedoor.jp/yukes_bukatsu/



半年間の思いを込めて…

4期生は走り続けます!!!

アイドリング!!!への道は7カ月にしてならず!

「アイドリング!!! 4期生で!」

アイドルと直接接点のないゲーム雑誌で、まっさらな状態から始まった新連載。僕たちが注目したのは、加入してまだ半年、番組やライブで明確なカラーが出せていない4期生でした。彼女たち5人が努力して成長していく姿を、アイドリング!!!ファンはもちろん、アイドリング!!!をまだ知らないみなさんに届けるため、5人と一緒にこの連載も成長させていただきました。

4期生初の本格的ロングインタビューから始まり、12月31日という特別な日の大晦日ライブや、名盤「SISTERS」のレコーディング、『ドリーム戦国伝』の本格コスプレ撮影に潜入と、番組からは見えない4期生の素顔にスポットを当てて、その魅力に迫り続けました。

ダンスを磨き、絶対的な自信を身に付け始めた倉田さん。アイドルとはなんたるか、アイドルを愛して突き詰め続ける伊藤さん。グッと引き締まり、歌に芝居にとパワフルに突き進む野元さん。確実に一歩ずつ自分らしさを忘れずに成長を続ける尾島さん。そして、修行して戻ってくると約束してくれた後藤さん。番組で磨き上げたバラエティスキルと、どこまでもアイドルとして正攻法な楽曲とともに築きあげるライブ。もともとあるアイドリング!!!らしさに、4期生が見つけつつある個性が融合したとき、アイドリング!!!はファン様の笑顔に最も近いアイドルへと成長するはずです。

これからも彼女たち4期生5人は、着実に素敵なアイドルへと成長していくことでしょう。そんな姿を観て本当に勉強させてもらったのは、私たちだったのかもしれません。

最後に一言。

「勉強させてもらいました!」

友情! 努力! 可愛い! 4期生の成長記録

アイドリング!!!の勉強させてもらいますング!!!(仮)

題字:門澤P

最終回 4期生はこれからも進むング !!!

突然の最終回となる『勉強させてもらいますング!!!』。約半年間、4期生5人がアイドル修行をする姿を通して、その素顔や魅力に迫ってきました。最後に彼女たちの独占コメントを掲載!

担当

★男塾先輩

連載はここで一旦終了ですが、また近いうちにどこかでお会いできる場を作ります! ご期待ください!

★エドボル

連載を支えてくださった、たくさんのファン様にはただただ感謝の一言です! また必ずどこかで!









まだまだ、勉強させてもらいますング!!!

アイドリング!!!4期生に約半年を振り返りつつ、これからの注目ポイントを自ら語っていただきました！　そして電撃ゲームス秘蔵のオフショットも蔵出公開！

24号 野元愛



ホントにいろいろやらせてもらって楽しかったです。（半年間で）自分自身がすごく変わったと思うんですよ。精神的にも強くなったし、前よりもずっとポジティブになったんですよね。だからこれからも、みんなに「なんか変わった」「成長したね」って言われ続けるように、そして自分自身をもっと変えられるように何事もがんばります！

22号 倉田瑠夏



（連載していた半年間って）時間的には長いはずなのにあっという間でしたねえ……。実は瑠夏、前に出るのが苦手なんですよ（笑）。だから（ライブなどの）バックでめちゃくちゃ踊りまくってるときのダンスには特に注目してください。……これからの課題は歌ですよね（苦笑）。もちろんこれからは歌もがんばります！　歌もダンスも一気に伸びたらいいじゃないですか（笑）。

26号 尾島知佳



（第2回で）4期生で行ったインタビューが一番印象的ですね。「あれやりたい！」とか自由にしゃべったのが初めてだったので。あと（この連載中に）17歳になったので……17歳ってなんだか青春って感じじゃないですか！　だからこの1年間はさらに楽しみたいなと思ってます。そして1年後、アイドリング!!!が今よりも大きくなってたらいいなぁ。

23号 伊藤祐奈



電撃ゲームスの思い出は、12月31日のライブでカメラを渡していただいて、自分たちでオフショットを撮ったのが印象に残ってますね。一緒に作り上げてる感がありました。アイドルを自分で撮ってみたかったので楽しかったです（笑）。これからの目標は、やっぱりアイドリング!!!って生歌じゃないですか。だから人に聴かせられるくらいの歌唱力をもっと身に付けます！　大丈夫です！（笑）。

アイドリング!!!　番組インフォメーションング!!!

連載は終了してもアイドリング!!!はココで会える!

【生のアイドリング!!!と会う！】
■毎週末開催の定期ライブ
「品はちライブ in よしもとプリンスシアター」
　毎週末アイドリング!!!と品川で会える！　品リクではファン様のリクエストした曲をメンバーが歌うことも!?
■2011年5月27日（金）
「Sapporo idol summit & 申し訳ないとin 札幌」
会場：札幌sound Lab MOLE
■2011年6月18日（土）
「YANO MUSIC FESTIVAL 2011」
会場：渋谷AX

【テレビでアイドリング!!!を観る！】
地上波では、フジテレビ 毎週木25:45～『フジテレビからの～』の中にて番組放映中。ＣＳでは、フジテレビONE 月～金17:00～『アイドリング!!!』、オンデマンドでも配信中！

【素顔のアイドリング!!!を知る】
「イマつぶ」では、メンバーが毎日いろいろつぶやいているのでチェック！【http://img.imatsubu.jp/img/special/idoling/】
公式blog「煮詰まります！」も必見！【http://blog.fujitv.co.jp/idoling/blog/member/index.html】

週刊アスキー weekly.ascii.jp 連動企画！ 今月の4期生さん

さよなら・またね・だいすき!!!



▲TIFで初々しいステージを披露してくれた4期生。キミたちの成長が明日のアイドリング!!!を形作る！

昨年8月のTOKYO IDOL FESTIVAL 2010（TIF）で初めて、5人だけのステージに挑んだ4期生たち。デビュー4カ月の彼女たちにとっては緊張の大舞台だったが、見事にファンを魅了してみせた。この夏に開催予定のTIFでは４期生ユニットの出演があるかどうか未定だが、さらに大きくなった姿をボクたちに見せてくれるはずだ。キミたちはいま、美しい。



東京のダンジョン

ちょっと大人の地下迷宮探訪

Explore the Tokyo Underground

第7回 東京のダンジョン

わずか数歩で異空間へと迷い込める、東京のダンジョンを紹介する本連載。最終回となる今回は、神田の高架下をメインに、いくつかのダンジョンを紹介します。

文・写真／宮下雅史

明治時代に生まれた高架下の路地から 我々の遺伝子に刻まれた記憶の川をたどる

1

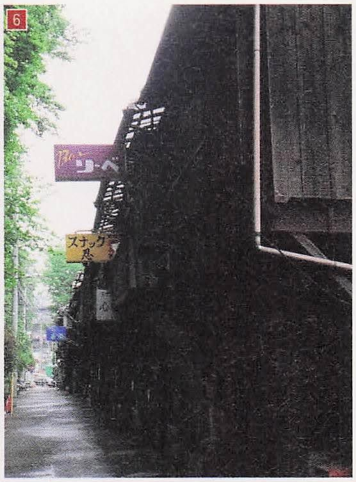
東京都千代田区にあるＪＲ神田駅は、新橋や有楽町から続く、明治期に作られた見事な赤レンガ高架の上に作られている。駅周辺の高架下には、小規模ながら狭い通路がいくつも点在し、多様なダンジョン群を形成している。その高架をたどってＪＲ中央線沿いに御茶ノ水駅方面へ進むと、今では使われていない万世橋駅の遺構も確認できる。遺構とは、過去の建築物などが残っている状態や、その痕跡が確認できる場所を指し、ダンジョンを探索する際の重要なキーワードとなる。

旧国鉄の万世橋駅は、その跡地に建てられた交通博物館が２００６年に閉鎖される際、特別に公開されたが、現在は立ち入ることができない。ただし車窓から、当時使われていたホームを確認できる。中央線沿いをさらに行くと、万世橋駅ができるまで仮の駅として使われた昌平橋駅の痕跡も残っている。駅舎だった高架は現在、飲食店として使われており、入口の痕跡がわずかに残るのみだ。また、このエリアの地下には、地下鉄銀座線で１９３０年（昭和５年）から約２年間だけ使われた万世橋駅も残っている。秋葉原の中央通り沿いの歩道にある換気口の下には、今も駅へと下りる階段が残っている。

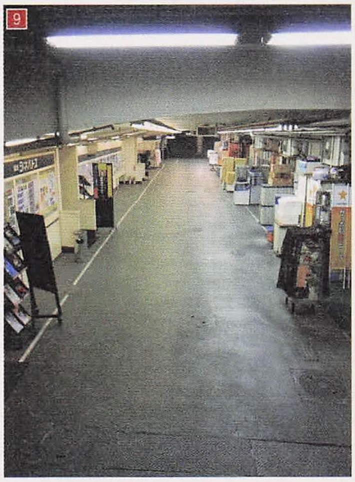
こうした痕跡をたどれることはとても幸運なことで、東京のダンジョンの多くは今も急速に失われつつある。そんななか、同じＪＲの高架が続く御徒町駅付近に、高架下スペースを利用した新しい商業施設が誕生している。ダンジョン好きにとっては歓迎すべきニュースだろう。

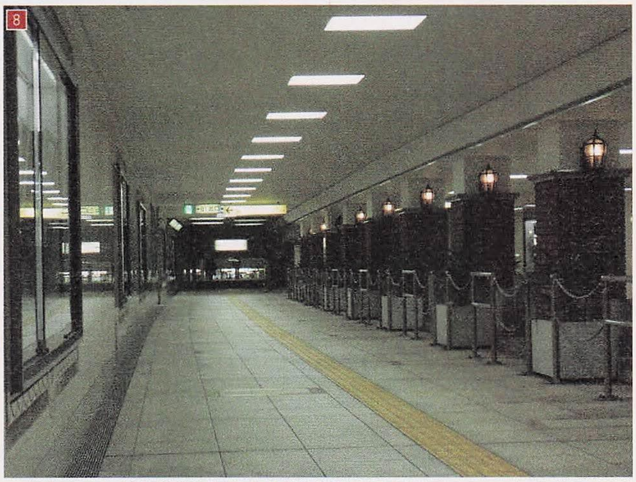
ある種の人は、なぜダンジョンに興味を引かれるのか。その理由は、危険を乗り越えた先にある安息の地を求める行動を、我々の遺伝子が記憶しているから、と言ったら笑われるだろうか。その昔、人は穴ぐらの中で暮らしていた。洞穴などのダンジョンへの侵入は、人にとって未知なる脅威との遭遇という危険をはらんだ行動だっただろう。しかしその中を隅々まで探索し、自分を脅かすものがないことを確認できたとき、今度は逆に、その地が自分を外敵から守ってくれる安住の地となったはずだ。幼少の頃、狭い押入れや、友達と掘った秘密基地と称する穴ぐらに入ったときに感じた安堵感が、それを物語っているような気がしてならない。

7


6


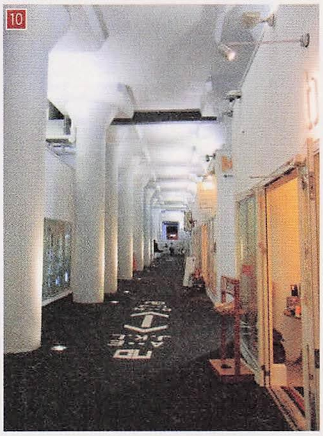


9


8


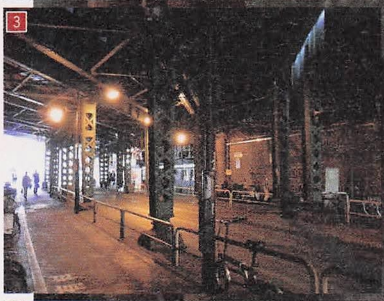
11


12


10


6北区王子駅前のさくら新道は、JRの線路脇に残る戦後の面影を留めた飲食街。長屋の2階部分の張り出しが特徴的だ。7神田駅近くの高架下にある今川小路。江戸時代に作られた堀が埋め立てられて小路となり、戦後になって飲食店が建ち並んだ。さすがに老朽化が激しい。8中央区銀座の地下通路。ここは日本最長の地下通路で、東銀座駅から東京駅を経由し、大手町まで至る約4kmを地下だけで移動できる。9銀座シネパトスや有楽町の高架下のように、かつて川や運河の底だった場所は、独特の雰囲気を放っている。10レトロな空間へとトリップできる場所が再開発により失われていくなか、新たなダンジョンも誕生。秋葉原・御徒町間の高架下にできた商業施設2k540 AKI-OKA ARTISAN（アキオカアルチザン）はその代表例。11芝公園にある弁天洞。手彫りの洞穴ながら、かなりの深さ。奥には弁天様が祀られている。12港区高輪の東京電力高輪変電所。お寺の地下に、巨大な変電所がある。

2


3


4

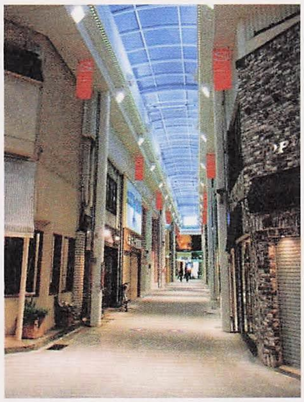

5


1神田駅周辺の高架下で見つけた、古くて狭い通路。天井の隅をはうパイプやらケーブルやらが、生き物のようにも見えてくる。2この赤レンガ高架が作られたのは明治時代。中央線の神田駅隣りには、1912年（明治45年）に開業した万世橋駅の遺構も。当初は万世橋駅が中央線の終点だった。3無骨で力強い鉄骨が、古さを感じさせる高架下。神田駅の開業は1919年（大正8年）。4ＪＲ神田駅周辺は、在来線と東北新幹線が並走している。新旧の高架下で飲食店が所狭しと営業中。5まるでレトロな空間へといざなうタイムトンネルのような様相。震災前は、もう少し明るかっただろうか。

取材後記

こんにちは、東京のダンジョン担当の宮下です。本連載では、これまで誰でも探索を楽しめる東京のダンジョンを1カ所ずつ紹介してきました。今回はゲームス最終号ということで、各種ダンジョンの詰め合わせをお届けしました。とはいえ東京には、まだまだたくさんのダンジョンがあり、今回の1度きりで紹介しきれるはずがありません。東京駅地下にある赤レンガ通路、今は使われていない地下鉄駅、各地の団地や地下街などなど、数多くのダンジョンが残っています。

残っていると表現しましたが、逆にここ数回の取材で、昔の名残を留めた空間が急速に減りつつあることを実感しました。東京では日々新しい施設が誕生していますが、もしかするとその裏で、いくつものダンジョンが姿を消しているかもしれません。しかしその一方で、都会のエアポケットにダンジョンはひっそりと残っているはずです。みなさんも通りを歩いているときに、1本隣りの路地に入ってみませんか。そこにはダンジョンが広がっているかもしれません。それではまた、どこかのダンジョンでお会いしましょう。

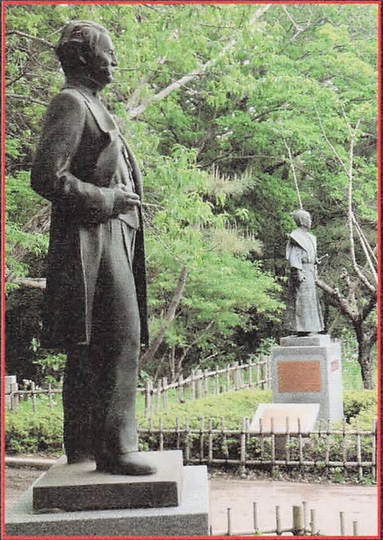


第7回●佐倉の心霊スポット

姥が池／13階段

文・写真・イラスト／まっつ









日本中の怖い＆不思議なスポットをゆるゆると探訪するこのコーナー。今回は、千葉県は佐倉市にある心霊スポット、姥が池と絞首刑台13階段に突撃してきました！





▲問題の2つのスポットは、国立歴史民俗博物館がある、佐倉城跡公園の中に存在している。

今回取材してきたのは、千葉県佐倉市にある心霊スポット、「姥が池」と「13階段」。これらのスポットは、佐倉城跡公園の中にまとめて存在するという。「姥が池」には、佐倉城の家老の娘のおもりをしていた姥（うば）が、誤ってその娘を池に落としてしまったことから、自らもその池に身を投げて亡くなったという伝説がある。そのため、現在でも夜になると、池の周辺から姥のすすり泣く声が聞こえてくるという。

一方の「13階段」は、旧日本軍が絞首刑台として使ったと噂される13段の階段で、その階段に上ると首や肩に激痛が走る。階段の下からうめき声が聞こえてくるなどといった、怪現象が起こるとのこと。オカルトマニアのなかでは、メジャーな部類に入る心霊スポットらしいので、本当なのかも……という淡い期待を抱きつつ、行ってきました。



旧日本軍が絞首刑台として使ったと噂される13階段だが…

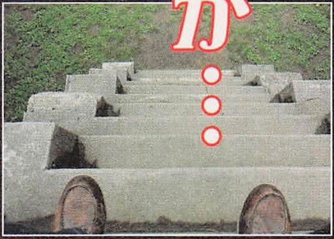
老婆が身を投げたいわく付きの池





▲うっそうとした森の中に姿を現した姥が池。ここでは、江戸時代に身を投げた老婆が目撃されるとのこと。水面は水草に覆われていて、池の底は見えない。この日は、曇り気味だったせいか薄暗く、不気味な雰囲気だった。夜はかなり怖そうだ。





▲姥が池の近くにあった13階段だが、数えてみたら12階段しかなく、横の看板には、兵士の飛び降り訓練用のための高台という解説文が……。



12段しかないじゃん！
うそつきっ！





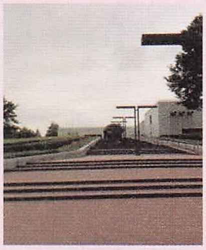


◀この公園では、江戸時代にあった佐倉城の跡地があり、当時の名残が所々で見られる。なかでも本丸跡は広大でちょっと感動。

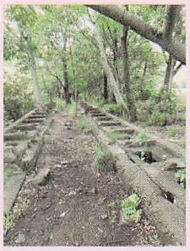
佐倉城 本丸跡

取材後記

今回訪れた佐倉城跡公園は、もより駅の京成佐倉駅から徒歩15分で行けます。その名のとおり城跡の公園なので、空堀(敵の攻撃をしのぐために造られた堀)や、城門跡などが残っているのが印象的でした。また、この場所は旧日本軍の駐屯地だったこともあり、軍の施設跡も多く点在しています。それぞれの時代の名残を同時に見られるだけでなく、歴史博物館もあるので、歴史マニアにはたまらないスポットといえるのでは?



▶公園の中心には博物館があり、いろいろな歴史を学べます。



▶軍の便所跡。兵士たちの生活が感じられた、印象深い跡地。

特に何もない1日でした



微動だにしないネコ発見！



▶公園入口の堀にいた、動かない猫。小一時間後、公園をひと回りして戻ってきたら、まだ同じ体勢で鎮座してたのでビックリ。置物?



人生という旅の道しるべ。

―人生に悩む人よ―
藤やん・うれしーの悩むだけ損！

第6回

今回の相談

生まれてはじめておつきあいをすることになりました。だけど、32歳にもなって「経験がありません」なんて、どうしたって言い出せません！　僕はどうしたらいいんでしょうか。

（32歳男性）

藤村より

昨今、「草食男子」などと言われ、女性になかなか手出しをしない男が多いそうでありますが、私は「それはそれでしょうがない」と思っております。だって、性的欲求を満たすだけなら、いろいろなものがふんだんに用意されておりますから、血相をかえてリアルな女性のお尻を追う必要がない。リアルでなくても、男の場合なんだかんだで、そっち方面の欲求は案外と満たされてしまうものなんです。でもそうすると、必然的に性交渉の機会が著しく減少して、種の保存という観点からは、子孫の数が減少していくことになる。これは、人類という生物全体で考えた場合……（えーもう、あからさまな表現にならないように注意して書いてますよ）……えー、人類というですね、生物全体で考えた場合、ある意味当然の流れではないかと思うんです。というのも、人類はここ数百年で明らかに個体数が増え過ぎた。それによって地球に与えるダメージが大きくなった。これ以上増えると、自ら生息域を破壊していくことになる。従って人類は今後、「種を保存する」という本来の目的のために、徐々に子孫を減少させていく傾向にある。つまり、あまり子供を産まなくなる。これは、生物学的には当然の流れだと考えることができる。従って「32歳にもなって経験がありません」「童貞であります！」というのも、原則的には当然の流れであって、決して異常な状態ではないと。むしろ正常な状態であるということを、まずあなたには認識していただきたい。生物学的にも「なんら恥ずべきことではない」と。

さて、そのうえで。

人類には、強い「愛情」という感情があります。それはなんだかんだでこう、自分で性的欲求を満たした（あっ！言っちゃった）ところで、得られることはできない感情です。ところがあなたは今、素晴らしいことにその愛情を注ぐべき相手とめぐりあえたわけです。よかったじゃないですか。幸せじゃないですか。あとはもう惜しみない愛情を注ぐことだけを考えればいいじゃないですか。そこに「経験がありません」なんてことは、まったく関係ない話です。

それが気になるなら、言わなきゃいいだけの話で。もしくは、若干言葉をにごして「経験が少ししかありません」と、言ってしまえばいいだけの話で。んなものバレるわきゃないんだから。

そんなことよりも、あなたにとっていま大事なことは、「人に愛情を注ぐ」という機会に恵まれたことです。人に愛情を注げば、きっと愛情を返してくれる。そして、その一番の表現が、「抱き合う」ということなんですよ、きっと。愛情を込めて抱き合うことに経験は必要ないんですよ、きっと。

そんなことよりも、
あなたにとっていま大事なことは、
「人に愛情を注ぐ」という
機会に恵まれたことです。

水曜どうでしょうを手がけるディレクター陣が、みなさんのお悩みに向かいあいます！



嬉野雅道
Ureshino Masamichi

1959年生まれ。HTB北海道テレビ「水曜どうでしょう」カメラ担当ディレクター。番組HPでのエッセイ風日記で、全国の奥さんたちを魅了する癒し系。愛称は「うれしー」。

藤村忠寿
Fujimura Tadahisa



1965年生まれ。HTB北海道テレビ「水曜どうでしょう」チーフディレクター。番組のナレーションなども手掛け、「藤やん」「ヒゲ」の愛称でファンから親しまれる。

本コーナーでは藤やん・うれしーにぶつけてみたい「お悩み」を大募集！　長文のものをはじめ応募いただいたお悩みは、要点のみを編集・抜粋して掲載する場合もありますのでご了承ください。郵便番号、住所、氏名、年齢、ペンネームを書き添えて、ハガキまたはメールにて、以下の宛先までお送りください。
〒160-8326 ㈱アスキー・メディアワークス 電撃ゲームス編集部「藤やん・うれしー　お悩み」係
メールアドレス　games-dokusha@ml.asciimw.jp　※件名は「藤やん・うれしー　お悩み係」でお願いします。

このコラムは今後、インターネットで読める連載スタイルに移行します！　掲載時期など詳しいことは決定次第「電撃オンライン」や、水曜どうでしょう関連のハッシュタグをつけてツイッターなどで告知しますので、お楽しみに！　今後とも応援よろしくお願いします。

嬉野より

自信がないのよね。自分にね。せっかく成就したんだものね。破局したくないのよね。そう。そういう気持ちがおめぇに見栄を張らせるのよね。よく分かる。でもそうやってる人が、結局、破局していくんだよね、不思議だね。

オレはこれから、おめぇに恋愛とはまったく関係のない話をするけど。オレは若い頃、銭湯に行ったことがなくてね。生まれた時から自宅に風呂があったから銭湯へ行く事もなく18歳になったよ。そんな青年がある時、東京へ出て銭湯に行く事になった。連れがいればそいつの真似をするところだけど、一人で行かなきゃいけなくて勝手が分からないから、なんか不安でね。ただまぁ、テレビドラマとかで大体のことは分かる。まず男湯、女湯に分かれているから男湯へ入るわけでしょう？　すると番台があって、で、番台の人にお金を支払う。それで完了。あとは裸になってお湯に入ればいい。そういうことでしょう？　ということでね。腹が決まってオレは勇んで銭湯へ行ったね。ところがだ。番台でおばさんに金を払って脱衣所のドアを開けたとたん「あぁ、もう分からない」と、オレは思ったね。何が分からないのか。服を脱ぐ場所が分からない。書きながら自分で笑っちゃうんだけど、その時は真剣に焦ったの。だって脱衣所ってものを知らないから、オレにはそこが、たんなるフローリングのホールにしか見えなかったわけだよ。「ここで裸になっていいのかなぁ？」。ちょうど誰もいなかったんだよ、脱衣所に。真似する対象がいないわけ。湯船はにぎわっているようだったけど、脱衣所はガランとしてた。じいさんが一人、縁台に座ってくつろいでた。じいさんは裸じゃなかったんだ。オレはしょうがなく、心細げにそのじいさんに聞いた。

「あのぉ…、どこでそのぉ…、私は着ている服を脱げばよいのでしょうかぁ…」よほど自信なげな顔と声だったんだろうね、じいさんは威儀を正してオレの眼を見て言ったね。「あなた。これからの日本を背負って立つ若い人が、風呂屋で服を脱ぐくらいのことで、そんなに困っているようでは、私は不安になりますよ！」そう言った。立派な年寄りだったと思うよ。これから天下国家のことを考えなければならない若者が、風呂屋のどこで服を脱ぐかくらいのことで、そんなに性根の尽き果てたように自信をなくしてどうする！　そんなことでは日本の未来が不安だ！　と、あの人は日本人の先輩として、後輩のオレに「おまえの視線は低すぎる！」と大喝してくれたと思ったね。はっとして、あぁそうだと思って、オレは自分を恥じたよ。「あぁオレは志が低すぎる。低いところに視線がいってるからどうでもいいような瑣末な事ばかりが気になってしまうんだ」とね。

オレはもう、
知らないことは知らないと言えるし、
できない事はできませんと言えるよ。

昔、アフリカ・バイク旅から戻った女房が言っていた。「おっきな川を渡る時、ちっちゃなボートみたいなフェリーに乗るんだけど、バイクを運転しながら浅瀬を走ってフェリーに乗んなきゃいけないの。それが怖くて。だって水しぶきを浴びてエンジンが止まったら転倒するでしょ。それでいっつも大緊張。でもある日、フェリーがムチャ混みでね、フェリーに乗ればいいだけじゃなくて、船上の狭い隙間しかバイクを停めるところが無かったの。ここに乗せろって言われて、そのことに大緊張。そこへ停めることに集中して乗ったの。そしたら、あとで気づいたけど、浅瀬を走ることには少しも緊張してなかったの」。

「知らないことが恥ずかしい」と思う心は、いったいどこにあるのだろう。おそらくそれは世間という、人間たちの暮らす社会の中をただそつなく有利に泳ぐことを、つまりバカにされまいと他人の目を気にすることを、人生の第一番の目的だと思っているからではないだろうか。だから、他人の目におびえて「恥ずかしい」と臆する。きっとね。人生の目標をもっと高いところに設定するだけで、自信は湧くのだろうと今は思うよ。知らないということで、周りの人をガッカリさせることがあるなら、それは、そんなことも知らないのかとガッカリさせるんじゃない。そんな些細なことをそんなに気にするほどおまえは志の低い奴だったかと分かって、相手はガッカリするのだと思うよ。

おめぇに言う。彼女はおめぇを好いてくれた。そのことはまぎれも無い事実だろう？　その彼女の想いに報いるために、おめぇがしなければならないことはなんだよ。経験も無いのにある振りをすることかい？　それが、おめぇに惚れてくれたその人にたいしてすることかい？33年前、東京の六本木のソ連大使館裏手の銭湯の脱衣所で、ひとり縁台に座っていたあのじじいの言うとおりだよ。あなたは日本の将来を背負って立ってはくれないのですか？　困っている人を支えてはくれないのですか？　あなたがやらなきゃいけないことはなんですか？　あのじじいが今も生きていれば、おめぇにだってそう言うと思う。いやまぁね、ここまで書いてしまった以上、オレもおめぇに偉そうなことを言える男ではないというのは上記のとおりだよ。「振り返れば、恥ずかしきことの数々」。寅さんの出した葉書じゃないけど、そういうことだよ。ただ。オレはもう、知らない事は知らないと言えるし、できない事はできませんと言えるよ。なんの自慢にもならんとおめぇは思うだろうが、オレは分かった振りはしない。なぜしないか？　その方が人生が面白いからだよ。ちっぽけな自分という姿をさらして泳ぐほうが人生はラクだということを知ったからだよ。ラクに生きていないと頭は働かないんだよ。

日本はこれから大変なことがきっと目白押しだよ。その日本を支えてくれよ。できるかどうかじゃない。おめぇがそう思ってやってくれるかどうかだよ。もう、どうすればよいかは、自分で考えられるよな。オレはおめぇの健闘を祈るよ。ゴールで会おう。あのじじいはきっと先へ行って待ってるだろうよ。



イラストレーション／鯨森惣七（くじらもり そうしち）　室蘭出身。東京の八丈島で漁師とともにダイバーとして働き、のちにCM制作の職に就く。その後、札幌に移住。広告やイラスト、店舗デザイン、陶芸など様々なジャンルにその豊かな才能を発揮する。HTBより絵本「ペ・リスボーの旅・ダラララー」が好評発売中。



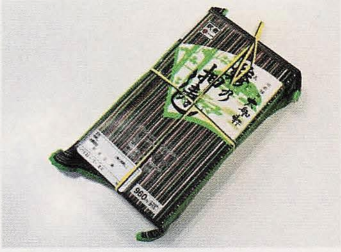
お取り寄せも可能!!

全国 グレート ゲーマー グルメ G級 駅弁 vol.7

鯵乃押寿し

（JR東日本・東海道線 大船駅／神奈川県）

ぶ厚い身の鯵(あじ)を使った湘南名物 食べごたえのある押寿し弁当



じゅし　あ・じ・なことやる～♪

石丸　鯵違いだし！　ネタ古いし！　大昔のマクドナルドのCMソングじゃないですか。

じゅし　というわけで、今回の駅弁は「鯵乃押寿し」です！　大船や鎌倉方面に行ったら、必ず買ってしまう一品です。

石丸　通販もやっているんですか？

じゅし　やっているけど、残念ながら5月から9月中旬まではお休みです。通販は涼しくなってから、ということで…。でも、駅売りなら大船駅だけじゃなくて、横浜駅や東京駅、新宿駅などでも買えるので、ホームページで確認してみてね。

石丸　では、実食！

じゅし　う～ん、鯵の身が厚くて歯ごたえがいいねえ。

石丸　身は酢で〆てありますね。

じゅし　ほんのり甘さもあって、鯵の身の味を生かす、いいバランスの味付けだね。

石丸　鯵の身の味って…。

じゅし　だ、ダジャレじゃないんだからね！

石丸　（無視）押寿しだけあって、ご飯も詰まっていて食べごたえもありますね。

じゅし　駅売りのお弁当だと9貫入ってるから、結構なボリュームがあるね。

石丸　お茶にも合うし、お酒にも合う味ですね。お酒はやっぱり日本酒がいいなあ。

じゅし　ビールもいけると思うよ。ということで…プシュッ！

石丸　ちょっと、いきなりビールですか！？

じゅし　ビールはビールでも、沖縄名物ルートビア！　勤務中だし！

石丸　それは合わないと思いますよ…。

鯵乃押寿し

価格◆¥960（税込）
問合せ先◆株式会社 大船軒
〒247-0072
神奈川県鎌倉市岡本2丁目3番3号
TEL：0120-014541（フリーダイヤル）
FAX：0467-44-2009
HPアドレス：http://www.ofunaken.co.jp

※夏季(5/1～9月中旬まで)は、通販は中止しています。
※通販は、出荷日翌日午前配達可能な地域に限ります。
※通販対応の商品は8貫詰め¥920(税込)です。
※価格は変更になる場合があります。

じゅし　美味いものには目がないグルメ編集者。旅行先を決める基準は、美味いものがあるかどうか。台湾で小籠包30個、ワンタン24個、焼餃子６個、水餃子12個食べた！

石丸　週に４回はフタの閉まらない超大盛カラアゲ弁当を食べる、大食い編集者。最近引っ越したが、すでに近所の定食屋に入ると「から揚げ定食？」と聞かれるように…。



Dear My Sister

——俺の妹はこんなにかわいい——

featuring SKE48

Situation 13
高柳明音

Situation 14
加藤るみ／若林倫香

Situation 15
古川愛李

SKE48のメンバーによる大好評の妹グラビアも残念ながら最終回！　今回は今までこの企画を影でプロデュースしてきた古川愛李が、なんと松井玲奈プロデュースで満を持して登場！　妹属性の高いメンバーのなかで、古川プロがどのような妹を見せるか必見です！

撮影●松田和弘　スタイリスト／奥田ひろ子（ルプル）　ヘアメイク／テクノクラート
衣裳協力／Momo原宿店（03-5770-5911）



Situation 13

波打ち際で、つかまえて

Model

高柳明音

久しぶりのピクニック、すごく気持ちいいね、お兄ちゃん。
お弁当はサンドウィッチたくさん作ったから、いっぱい食べてね。
今日はちょっと天気が優れないけど、やっぱり海に来ると
心が落ち着くなー。……あ、まだ海の水冷たいよ～。
ねぇねぇ、今度は小鳥のぱぴたんも連れてきたいね。
え？　逃げちゃう？　そのときはお兄ちゃんがつかまえるの!





Dear My Sister

波打ち際で、つかまえて



「私、お兄ちゃんはいないので、昔からすごく憧れがありましたね。やっぱり一緒に遊んでくれるような優しいお兄ちゃんがいいです。ちょっとアニメみたいな話かもしれないですけど、小さいときに私がいじめられたりしたら、颯爽と現れて守ってくれるようなヒーローみたいなお兄ちゃんが理想ですね。あと、実は野球が好きなので、一緒にキャッチボールしたいです！野球部とかで疲れて帰ってきたら、ハンバーグ作ってあげたいですね。SKEのメンバーで妹にしたいのは赤枝里々奈ちゃん。本当に無邪気でかわいいですよ。等身大の妹キャラですね！」

Profile

●たかやなぎ あかね
1991年11月29日生まれ
19歳
愛知県出身
B型
154.2cm
B75W59H82
teamKⅡ所属



Situation 14

ねぇ、どっちがかわいいの!?

あ、お兄ちゃん帰ってきた! おかえり〜。
ねぇねぇ、お兄ちゃん、私たちのどっちがかわいい?
もうずっとそのことで揉めてるんだけどさ、
ここはやっぱりお兄ちゃんに直接聞こうってことになって。
……え、どっちもかわいいって?
ダメ、どっちか決めて! 私だよね、お兄ちゃん♪

Model
加藤るみ
若林倫香







「お兄さん、私も欲しいんですけど、いじめてもらいたいです！　なんか、お兄さんっていう存在が、妹に対していじめてるイメージしかなくて。遊んでるんだけど、ちょっと妹をからかってるみたいな。キャラクターに例えるのも難しいんですけど『ONEPIECE』のサンジ君かな。あ、でも好きなキャラクターをお兄さんにはしたくないんですよ。だからベン・ベックマンがお兄さんならいいな。妹的には強いお兄さんに守ってもらいたいんですよ。（同チームの）中西優香さんとか（笑）。え？（同チームの）桑原みずきさん？　お断りですね（笑）」

Profile

●かとう るみ
1995年3月9日生まれ
16歳
岐阜県出身
B型
153cm
B73W59H80
teamS所属

Dear My Sister

ねぇ、どっちがかわいいの!?



「私もお兄さん欲しくて、一緒に遊んで欲しい願望はありましたね。歳は２つくらい離れているとちょうどいいです。あまり離れていると、反抗期とかで私をいじめてくるかもしれないじゃないですか!?　私、ツンデレは好きなんですけど、デレデレデレツンくらいのバランスじゃないと嫌なんですよ。キャラクターで言うと『聖剣の刀鍛冶（ブラックスミス）』のルーク・エインズワースがピンポイントですね！　あとは『異国迷路のクロワーゼ』のクロード。私、基本的に銀髪派なんですけど、金髪もいいなって思いました。そんなお兄さん、いませんかね？」

Profile

●わかばやし ともか
1996年4月23日生まれ
15歳
愛知県出身
O型
152cm
B68W57H74
teamKⅡ所属





松井玲奈プロデュース!

Situation 15

ヲタな妹ですけど、何か?

Model

古川愛李

やっぱ「乃木坂春香の秘密」は最高だなー。たまらん。

春香さん萌えるわぁ……あ、アニキおつかれ～。

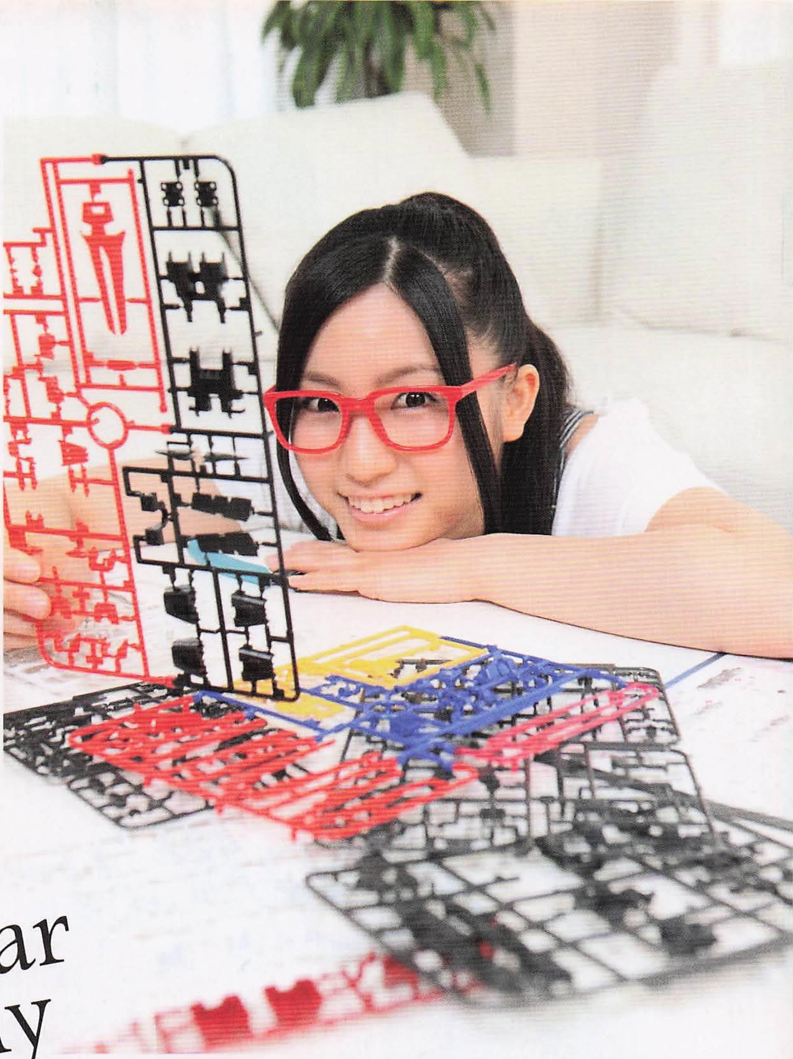
そうそう、この間買ったガンプラ作っておいたよ。

さすがRGエールストライクはデキが違いますな!!

さてと……これから次のコミケで着るコスプレ衣装作るから、

完成したらいつもみたいに写メってね♪





Dear My Sister

ヲタな妹ですけど、何か?



「本当に今回の撮影は素の古川愛李でしたね。いつも家ではあんな感じでフィギュアを愛でてます。開封してないフィギュアもたくさんありますよ（笑）。ダンボールだらけなんで、とても危険です（笑）。アニキの部屋はオタクっぽいものを前面に出してないですね。意外と普通の男性の部屋みたいな。まぁ、アニキは私のオタクの師匠なんですけどね。アニキの影響でギャルゲーを始めましたし。私にとっては今のままが理想のアニキですよね。普通の男性キャラとかに萌えないんですよ。設定萌えです。白衣やスーツでメガネ萌えですね。そんなアニキもウェルカムです！」

Profile

●ふるかわ あいり
1989年12月13日生まれ
21歳
愛知県出身
AB型
155cm
B78W61H84
teamKⅡ所属



特別企画

SKE48で最も萌えのわかる
古川愛李プロが
各メンバーの萌えポイントをチェック！

全５回行ってきたSKE48メンバーによる妹グラビア。ラストとなる今回も古川愛李による萌えポイント解説を行っていこう。今回は、人気メンバーの松井玲奈による逆プロデュースで、古川自身も登場しているので、松井玲奈本人によるコメントにも注目！



SKE48
古川愛李

1989年12月13日生まれ。愛知県出身。AB型。155cm、B78W61H84。teamKⅡ所属。最近のフェイバリットアニメは「よんでますよ、アザゼルさん。」。



加藤るみ／若林倫香のこのシチュエーションに萌える！



これは2次元好きも納得の萌え満載！
もうリアル「苺ましまろ」じゃないですか！　今までの中で一番二次元的に好きですね。設定的には姉妹なんですけど、双子でもアリかも。2人で撮影するシチュエーションは初めてでしたが、画的にハマってよかったです。耳もかわいい♪



古川愛李のこのシチュエーションに萌える！

古川愛李のシチュエーションをプロデュースした**松井玲奈**が萌えポイントを語る！



メガネがあると妹感が出ますね！
今回、あいりんを妹にできるということで、私があいりんをプロデュースさせていただきました。赤いメガネはマストアイテムだなと思ってましたけど、バッチリですね！　いつものあいりんより妹感出てると思います。あと、ガンプラを作りながら完成を想像している姿もかわいい♪　まぁ、結果としてあいりんは何してもかわいいですね～。



高柳明音のこのシチュエーションに萌える！



ちゅりはツインテールで萌え倍増です！
ツインテールが似合いますねー。妹っぽさがすごく出てます。そして浜辺に素足が最高！　これはシチュエーションとして萌えます！　私、プールの掃除っていうシチュエーションが好きなんですが、やっぱり裸足の女の子は120点ですね！

SKE48 INFORMATION

遠方でもこれで大丈夫！　DMM.comにてSKE48の公演を配信中!!

動画配信サイトのDMM.comにて、SKE48の公演を配信中！　遠方でなかなか見ることが難しい公演も、生中継＆ダウンロード形式で、会員になればいつでも楽しむことができる。詳細は公式HP（http://www.dmm.com/lod/ske48/）を確認しよう。

SKE48公式モバイルサイトをチェック！

ここだけしか手に入らないオリジナル着ボイスや待ち受け画像はファンなら必見！　メンバーブログやニュースもチェック!!

SKE48公式サイトはコチラ! http://www.ske48.co.jp/

殺人事件をモワッと解決!?
SKE48出演の「モウソウ刑事」第2巻発売！

松井珠理奈扮する「モウソウ刑事」が、事件を自らの妄想を頼りに解決していくという大人気ドラマのDVD第２巻が、早くも発売！　SKE48の人気メンバーが多数出演しているのも見どころで、珠理奈のライバルとして小野晴香、出口陽、平田璃香子扮する「カイソウ刑事」が登場する。第２巻では第７話から最終話までを収録。今回も特装版には特典として携帯ストラップが封入されている。



●5月26日発売
●特装版初回限定生産：￥8,190（税込）
通常版：￥3,990（税込）
●イーネット・フロンティア

初の全国ツアー開催決定！
全国のZeppにSKEがやってくる!!

先日行われたSKE48単独コンサートにて、今年の６月、７月と全国ツアーが開催されることが発表された。気になる日程と出演チームの情報は以下のとおり。２チーム編成となるようなので、どういった公演内容になるか、今後の情報にもチェックしておこう！

【SKE48 全国ツアー日程表】
6月27日（月）Zepp Nagoya（teamS、E）
6月28日（火）Zepp Nagoya（teamS、KⅡ）
7月2日（土）Zepp Tokyo（teamS、E）
7月3日（日）Zepp Sendai（teamS、E）
7月5日（火）Zepp Sapporo（teamS、KⅡ）
7月9日（土）Zepp Osaka（teamKⅡ、E）
7月10日）（日）Zepp Fukuoka（teamKⅡ、E）


sprite
きっと、本気の恋をする——
恋と選挙とチョコレート
Love, Election & Chocolate.
The story of a boy yearning for true love and a girl hating chocolate.
Windows XP/Vista/7 対応 DVD-ROM・好評発売中
※Vista/7 は 32bit 版と 64bit 版の両方に対応しています。
18 才未満の方はご購入頂けません。 ©sprite ALL RIGHTS RESERVED. http://sprite.gr.jp/ 開発スタッフ募集中です。

電撃ゲームス

Vol.21

デンゲキニンテンドーDS 7月号増刊
2001年6月12日第三種郵便物認可
2011年5月26日発行・発売 第11巻 第14号 通巻189号
発行人：渡部雅人
編集人：江口聡

発行：アスキー・メディアワークス
〒160-8326
東京都新宿区西新宿 4-34-7
TEL.03-6866-7530 (編集)

発売：角川グループパブリッシング
〒102-8177
東京都千代田区富士見 2-13-3
TEL.03-3238-8528 (営業)

ASCII MEDIA WORKS

定価650円

本体619円



雑誌 16536-07
Ⓛ-2011/7/25

4910165360719
00619